



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
EDUCACION INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I. E. P.
GETSEMANI DEL AA. HH. 1ERO DE JUNIO-PAITA,
2015**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Saydi Lizzet Merino Cornejo

ASESORA

Mgtr. Norka Tatiana zuazo Olaya

PIURA-PERÚ

2017

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
EDUCACION INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I. E. P.
GETSEMANI DEL AA. HH. 1ERO DE JUNIO-PAITA,
2015**

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra
PRESIDENTA

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos
SECRETARIA

Mgtr. Liliana Isabel Lachira Prieto
MIEMBRO

Mgtr. Norka Tatiana Zuazo Olaya
ASESORA

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y protegerme en todas las circunstancias de la vida.

A mis padres y hermanos que me brindaron la confianza y me dieron la oportunidad de realizarme profesionalmente.

AGRADECIMIENTO

A mi familia por su apoyo incondicional.

A mis profesores y universidad por la formación y conocimientos que impartieron en mí para ser una profesional de éxito.

A la I.E.P “Getsemaní” por brindarme las facilidades de realizar la presente investigación.

RESUMEN

La investigación: *Actividades lúdicas y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la Institución Educativa Particular Getsemaní de la ciudad de Paita, 2015*, nace ante la observación de que los niños manifiestan dificultades en su socialización, por lo que se planteó determinar si la aplicación de la propuesta didáctica basada en actividades lúdicas favorece el desarrollo de cinco habilidades de socialización (Autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación) en un grupo de niños de 5 años de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pre test y post test en un solo grupo, dado que la medición de la variable dependiente (socialización) y la manipulación de la variable independiente (actividades lúdicas), se realizaron sobre un grupo intacto de 20 niños que conformaban la sección de 5 años. En este grupo se aplicó una lista de cotejo para medir su nivel de socialización, al inicio como al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en actividades lúdicas orientadas a fortalecer las cinco dimensiones establecidas. En los resultados se verificó que la mayoría de niños (75,0%) manifestaban un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, situación que se revirtió después de su aplicación (85,0%). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 21,500 puntos a favor del post test con un sig de 0,000 ($< a 0,05$), lo que significa que las estrategias y actividades didácticas centradas en las actividades lúdicas ayudan a desarrollar las habilidades de socialización de los niños y niñas que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: Socialización, autonomía, resolución de conflictos, identidad, integración, comunicación y actividades lúdicas.

ABSTRACT

The research called: Leisure activities and their effects on the socialization of children of initial education of 5 years of the Educational Institution Getsemaní Particular of the city of Paita, 2015, is born to the observation that children manifest difficulties in their socialization, for The purpose of this study was to determine whether the application of the didactic proposal based on play activities favors the development of five socialization skills (Autonomy, conflict resolution, identity construction, integration and communication) in a group of 5-year-old children IEP Getsemani of the city of Paita.

The study is a quantitative, experimental, pre-experimental design with pre-test and post-test in a single group, since the measurement of the dependent variable (socialization of children) and manipulation of the independent variable (play activities) , Were performed on an intact group of 20 children who comprised the 5-year section. It is in this group that a checklist was applied to measure their level of socialization, both at the beginning and at the end of the application of 10 learning sessions centered on ludic activities aimed at strengthening the five established dimensions.

The results showed that the majority of children showed a low level of socialization before applying the experimental proposal (75.0%), a situation that was reversed after its application (85.0%). Likewise, the hypothesis test showed that there is a difference of 21,500 points in favor of the pos test with a sig of 0.000 (<a 0.05), which means that didactic strategies and activities centered on play activities help To develop the socialization skills of the boys and girls who formed the experimental group.

Keywords: Socialization, autonomy, conflict resolution, identity, integration, communication and play activities.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Título de la tesis.....	ii
2. Hoja de firma del jurado.....	iii
3. Agradecimiento.....	iv
4. Dedicatoria.....	v
5. Resumen.....	vi
6. Abstract.....	vii
7. Contenido.....	viii
8. Índice de tablas y gráficos.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
I. REVISIÓN DE LITERATURA.....	9
2.1 Antecedentes.....	9
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	10
2.1.3 Antecedentes Locales.....	12
2.2 Bases Teóricas de la Investigación.....	14
2.2.1 Bases Teórico-Conceptuales sobre Actividades Lúdicas.....	14
2.2.1.1 El juego.....	14
2.2.1.2 Concepción pedagógica del juego.....	15
2.2.1.3 Concepción sociológica del juego. El juego como proceso social....	16
2.2.1.4 Vygotsky y su teoría constructivista del juego.....	17
2.2.1.5 Actividades Lúdicas.....	18
2.2.1.6 Dimensiones de las Actividades Lúdicas.....	19
a) Dinámicas grupales.....	19
b) Juegos socio dramáticos.....	20
c) Juego de roles.....	21
2.2.2 Bases Teórico-Conceptuales sobre la Socialización.....	21
2.2.2.1 La socialización.....	21
2.2.2.2 Tipos de socialización.....	23
2.2.2.3 Dimensiones de la socialización.....	24
a) Autonomía.....	24
b) Resolución de conflictos.....	26
c) Construcción de su identidad.....	26

d) Integración	27
e) Comunicación	27
2.2.2.4 Desarrollo social de los niños y niñas de los 2 años a los 6 años	27
2.2.2.5 Teorías de la socialización	30
a) Teoría del Estructuralismo – Funcionalismo de Talcott Parsons	30
b) La Teoría del Interaccionismo Simbólico de G. H. Mead	31
c) La teoría del “rol” de R. Dahrendorf	31
2.3 Hipótesis.....	32
2.3.1 Hipótesis General	32
2.3.2 Hipótesis Específicas	32
II. METODOLOGÍA.....	33
3.1 Tipo y Nivel de investigación	33
3.2 Diseño de Investigación	33
3.3 El universo y muestra.....	34
3.4 Definición y operacionalización de variables	35
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.6 Matriz de consistencia.....	39
III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
4.1 Descripción de resultados	40
4.1.1 Nivel de socialización en el pre test.	40
4.1.2 Nivel de socialización de los niños en el pos test.....	42
4.1.3 Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y pos test .	44
4.1.4 Efectos de la aplicación de la propuesta didáctica Actividades Lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños.....	45
4.2 Contrastación de hipótesis.....	47
4.3 Análisis de resultados.....	51
IV. CONCLUSIONES	54
Referencias Bibliográficas	56
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	: Nivel de socialización de los niños por dimensiones, antes de la aplicación de las actividades lúdicas	42
Tabla 2	: Nivel de socialización de los niños por dimensiones, después de la aplicación de las actividades lúdicas	43
Tabla 3	: Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y post test, por dimensiones	45
Tabla 4	: Efectos de las actividades lúdicas en el nivel de socialización de los niños/as	47
Tabla 5	: Resumen de estadísticos descriptivos del pre test	49
Tabla 6	: Resumen de estadísticos descriptivos del post test	49
Tabla 7	: Diferencias del pre test y el pos test en las dimensiones de la socialización de los niños.	50
Tabla 8	: Comparación del nivel de logro en la socialización de los niños en el pre test y pos test.	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1:	Nivel de socialización de los niños en el pre test, según dimensiones.	42
Gráfico 2:	Nivel de socialización de los niños en el post test, según dimensiones.	44
Gráfico 3:	Comparación del nivel de socialización en los niños según dimensiones, en el pre test y el pos test.	45
Gráfico 4:	Nivel de logro de la socialización de los niños en el pre test y el pos test.	47

I. INTRODUCCIÓN

La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, por lo tanto es el medio por el cual se logran la continuidad social y cultural (Martínez, 2013); además, permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, podrán comunicarse adecuadamente y se hacen entender, les es más fácil resolver los conflictos interpersonales, les ayuda a adaptarse a los cambios, son más seguros de sí mismos". (Fernández, 2011).

Como bien se sabe, la escuela ocupa una parte del tiempo de la vida de los niños muy importante. Desde bien pequeños los niños empiezan a ir a la escuela, aprenden, se socializan con iguales y con maestros. Establecen sus primeras relaciones fuera del ámbito familiar y su personalidad se desarrolla durante toda su etapa académica. La escuela se presenta, como el más importante contexto social y de aprendizaje. Es vital para el desarrollo de los niños poder socializarse con iguales en la escuela y adquirir las habilidades sociales necesarias (De la Sierra, 2000).

La socialización es un proceso de influencia entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Es un proceso de adaptación del individuo a la sociedad.

Hay que tener en cuenta que el ingreso del niño a la escuela también implica desafíos y para muchos de ellos es hasta muy chocantes, porque encuentran muchas personas desconocidas con las que empezarán a convivir, ya que vienen del seno familiar; y es con su familia con quien estuvo siempre interactuando. Este cambio

puede hasta producirle problemas de conducta. Kauffman (1977), citado por Cañete (2010) dice: “los niños con trastornos de conducta son aquellos que de manera crónica e importante responden a su ambiente de forma inaceptable socialmente o insatisfactoria personalmente, pero que se les puede enseñar una conducta más aceptable socialmente y más gratificante personalmente”. Esta situación se da porque en casa no se les ha enseñado normas que cumplir o se ha sido demasiado permisible con acciones sabiendo que no son correctas, a esto se le puede sumar que tal vez el niño no se ha iniciado en un ambiente favorable para su desarrollo socio-afectivo. Los denominados problemas de conducta se están convirtiendo en una fuente de preocupación para las familias, la escuela y la sociedad en general. Aparecen cuando los niños –o adolescentes- tienen que cumplir ciertas normas y someterse a un cierto grado de disciplina que les suponga no conseguir una satisfacción inmediata (Díaz, Jordán, Vallejo y Comeche, 2006, citados por García y otros, 2011).

Los niños y niñas del nivel de educación inicial no están ajenos a esta realidad, puesto que muchas veces los ambientes de donde provienen tienen problemas sociales como violencia, alcoholismo de padres, peleas, situaciones que influyen negativamente su comportamiento y en el trato que reciben. Las condiciones en las que viven ocasionan dificultades para integrarse y adaptarse socialmente.

En la actualidad se ha notado una desmejora en lo que tiene que ver con la incursión de los niños y niñas al campo educativo, específicamente se habla de la preparación que el niño está recibiendo en el nivel preescolar. Lo que resulta preocupante es que las relaciones interpersonales y el acoplamiento de los niños a nuevos grupos sociales

distintos del hogar está cada vez más distorsionado. Esto se traduce en mal comportamiento o problemas de adaptación al medio; tanto educativo como social.

Entre las posibles causas de este problema se debe destacar una deficiencia en lo referente al material y herramientas actualizadas acordes con las necesidades de los maestros y los niños que lo requieren como apoyo en el aula de clases. A esto se le suma la poca colaboración de los padres quienes creen que el maestro es el que lo debe hacer todo y no se encargan de complementar esta formación en sus hogares negándole al niño la oportunidad de explorar sus talentos y satisfacer sus dudas y necesidades, olvidando así que: *“Los padres de familia son responsables de la salud de sus hijos: de su educación moral y de su estabilidad económica y emocional”* (Woolfolk, 1998, pág. 146)

Toda esta situación acarrea una serie de conflictos que trae como consecuencia un desnivel y mucha dificultad en los niños para lograr un óptimo avance en su desarrollo psicosocial, ya que el nivel inicial es el inicio de una etapa en la que es necesario que se inculquen enseñanzas que le sirvan para su futuro tanto educativo como personal, y si esto se ve opacado con una educación mediocre es indudable que a medida que va avanzando y creciendo su vida también lo será.

Cómo es que se va generando estas actitudes no sociables en los niños que van ingresando a la educación inicial, se puede establecer, según Woolfolk (1998) que desde los primeros años de la niñez se observa las acciones de quienes nos rodean y se copian patrones enteros de conducta, a menudo con sus detalles más insignificantes, esto podría deducirse que los patrones que se tienen en casa, se llevan a la escuela y las malas conductas, caprichos, apartarse de los demás niños, en fin, no socializar, es

una problemática que también se vive en casa y si se logra que los niños socialicen en el colegio, entonces también podrán llevar estos conocimientos a casa y socializar en casa con los hermanos con conductas diferentes aprendidas en la escuela y que les permita llevar una mejor calidad de vida social incluso con los que los rodean.

Es así que se debe formar el aspecto psicosocial en los niños desde la escuela y que, si no es reforzado adecuadamente en la familia, entonces habrá problemas en la socialización.

Definitivamente este es un problema que es urgente resolver y lo más idóneo sería atacarlo de raíz, es decir, desde el mismo momento en que el niño empieza su educación Inicial.

Como se ha mencionado, gran parte del comportamiento del niño es adquirido por la conducta que vive a diario en el entorno en que se encuentra, es decir, éste le permite ser una persona adaptada a su comunidad misma, que durante las clases que a diario se realizan, las conductas que manifiestan los niños no son favorables para una buena interacción. Es así entonces que las conductas manifestadas por los niños antes mencionadas se podrían resumir como que al realizar actividades en equipo estos niños no quieren participar, en ocasiones permanecen en sus lugares sin hacer nada y en otras se niegan a que sus compañeros les hablen o traten de involucrarlos en las actividades, muchas veces, aun tratándolos con cariño responden con llanto. En otros casos los niños manifiestan marcadas diferencias en el trato con sus compañeros: no les gusta compartir los materiales, no se relacionan ni comparten sus juguetes con los demás, son egocéntricos, no permiten una relación de compañerismo y convivencia en el salón, y en muchas ocasiones responden con agresividad con los demás niños.

En la I E P. Getsemaní del Asentamiento Humano 1° de Junio de Paita (Piura), institución donde se realizará la investigación, en el aula de 5 años se observa que los niños y niñas presentan actitudes de rebeldía, agresión (no solo física, sino también verbalmente), niños inseguros, tímidos, vergonzosos, que son actitudes de baja socialización. Estas situaciones motivan que los niños y niñas no puedan relacionarse entre sí, provocando dificultades en el desarrollo de su integridad social.

Asimismo, en la institución educativa antes mencionada, en el aula de niños y niñas de 5 años, se encuentran algunos problemas de socialización con actitudes que no permiten la aplicación de estrategias grupales, debido a que algunos niños y niñas no comparten con el grupo, separándose en el aula, juegan solos y sus rendimientos escolares no son los esperados al término de cada sesión de trabajo. A la hora del recreo también tienen problemas de conducta con niños de otras secciones. Este comportamiento demuestra problemas de socialización y su bajo rendimiento escolar se ve afectado por este tipo de comportamiento.

¿Qué se debe hacer ante este tipo de comportamientos? ¿Qué se debe aplicar por parte de la docente para estimular la socialización de estas niñas? ¿Qué estrategias debería utilizar para lograr comportamientos adecuados, afecto, apego hacia los demás niños y niñas y mejorar sus aprendizajes?

Se ha observado además que los niños tienen problemas para jugar con sus compañeritos de aula o de otras aulas, a pesar que, según la web (Ecured, 2011), el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

Pues para estos niños resulta que no termina siempre en una experiencia feliz. Siendo que el juego infantil es connatural al niño y a todo ser humano, debería ser mejor aprovechado por los docentes en todos sus aspectos pedagógicos que se puedan rescatar.

Los docentes no tienen experiencia en llevar una metodología adecuada para aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar la socialización de los niños, dejando a veces que esta problemática sea derivada al psicólogo de la escuela, comunicándolo nada más a los padres de familia y que éstos busquen ayuda profesional en el entorno de la salud familiar, acudiendo a psicólogos externos a la labor educativa.

Por lo analizado en la problemática, resultará entonces de mucho interés realizar una investigación que responda a la siguiente pregunta: ¿Qué efectos tiene las actividades lúdicas en la socialización de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita, Piura-2015?

Esta investigación tiene como objetivo principal: Determinar los efectos de la aplicación de actividades lúdicas en la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la I. E. P Getsemaní de la ciudad de Paita-Piura, 2015. Para ello se tuvo que evaluar el nivel de socialización de los niños y niñas, antes y después de aplicar la estrategia de actividades lúdicas; y medir las diferencias entre el nivel de logro inicial y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas orientado a mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años.

Se planteó como propósito investigar sobre la socialización de un grupo de niños de educación inicial, buscando explicar si la aplicación de la estrategia didáctica denominada: actividades lúdicas contribuye a mejorar la autonomía, identidad

personal, resolución de conflictos, integración y comunicación de los niños. Para ello, se eligió un grupo de 20 niños de la edad de 5 años de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita, a quienes se les observó a través de una lista de cotejo para determinar su nivel de socialización, ello permitió reconocer que los niños tienen un bajo nivel en las habilidades de socialización que se midieron. A partir de esta problemática se diseñaron estrategias didácticas centradas en actividades lúdicas, las mismas que se aplicaron a través de diez sesiones de clase, para demostrar que la aplicación de la estrategia centrada en actividades lúdicas mejoró el nivel de socialización de los niños.

La realización de esta investigación se justificó en que Paita, un puerto al norte de Piura, Perú, no es una metrópoli y el aspecto educativo tiene problemas tanto en infraestructura como en el aspecto pedagógico. Las familias son generalmente de actividad pesquera, por lo que los padres de familia se encuentran fuera de casa durante muchas jornadas debido a que tienen que permanecer por días o semanas en el mar. La forma de vida que llevan las familias afecta a los niños que llegan al nivel inicial y se nota en ellos que tienen una apatía con niños de su misma edad y una falta de integración al grupo, así como baja autoestima y socialización disminuida. Es la problemática anterior, lo que obliga a investigar y aplicar estrategias basadas en actividades lúdicas para lograr una adecuada integración y socialización de los niños de la I. E. P. Getsemaní de la ciudad de Paita.

Si se considera que es en el nivel inicial donde se inicia el proceso de socialización de los niños, la escuela debe preocuparse por fortalecerla a través de la implementación de estrategias lúdicas para su desarrollo, porque es el juego el medio natural de los

niños y niñas. En tal razón, se justifica la investigación, porque permitirá demostrar la efectividad de las estrategias lúdicas en la socialización de los niños.

Dada la edad de los niños y niñas y la importancia de esta etapa de su desarrollo humano para la formación de su autoestima y socialización, se considera que es una etapa propicia para desarrollar esta investigación y teniendo en cuenta que a esta edad su necesidad e interés es el juego, si se asume que puede ser el medio para promover su autoestima y en consecuencia su socialización.

La escuela juega un papel fundamental en el desarrollo de la socialización, a través de ella se generan cambios de conducta apropiada que permitan mejorar la calidad de vida de la población y lograr la inserción del estudiante en la vida social de la comunidad. En este caso, el papel del maestro es clave, pues si toma su papel de innovador, dejando atrás concepciones tradicionales, y orientando de manera eficaz las experiencias formativas, entonces, logrará resultados positivos en los niños.

La investigación resultó relevante porque sus resultados ayudaron a explicar cómo la aplicación de estrategias lúdicas permitió que los estudiantes del nivel inicial se integren a los grupos de trabajo y en consecuencia mejoraron su nivel de socialización, así mismo cambiaron sus comportamientos y actitudes negativas en su interacción con los demás.

I REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Martínez (2012), tituló su tesis: *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*, que presentó a la Facultad de desarrollo e investigación educativos de la Universidad Abierta Interamericana de Buenos Aires, Argentina. Tiene un enfoque de diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo, trabajo de campo que se llevó a cabo en tres jardines de infantes y cuyo propósito fue describir la situación real de los jardines de infancia en relación al desarrollo de juegos cooperativos para favorecer la adquisición de habilidades sociales y de este modo contribuir a la construcción del conocimiento, otorgando a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos. En las conclusiones determinó que los jardines de infantes analizados no se vislumbran propuestas de juegos cooperativos para promover en los niños habilidades sociales, así como que los docentes de dichos jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos, como tampoco se visualizan acciones concretas en donde sean los mismos niños quienes logren comprender qué implica el trabajo en equipo.

Erráz (2011) ejecutó una tesis que tituló: “*Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa particular mixta Jubones y la Escuela Fiscal Mixta Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de pasaje, periodo lectivo 2010-2011*”, que presentó a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Machala de Ecuador.

El tipo de investigación fue descriptiva, con un diseño de investigación bibliográfico y de registro de observación. Los métodos utilizados fueron inductivo, deductivo, descriptivo, estadístico y el hipotético o deductivo. Utilizó una técnica de observación directa, encuestas y fichaje para obtener información bibliográfica. La muestra fue de 10 docentes del primer año de educación básica; 50 estudiantes del primer año de educación básica y 50 padres de familia o representantes de los niños y niñas del primer año de educación básica. Entre las conclusiones indica que las actividades lúdicas favorecen en la socialización de los niños y niñas, como lo manifiesta Vygotsky el juego como acción espontánea que orienta a la socialización; asimismo, que las estrategias más aplicadas por los docentes para el desarrollo de la socialización de los niños fueron las canciones y los juegos grupales y que los juegos de construcción (rompecabezas, armado) son utilizados poco por los docentes. En conclusión general sus resultados demuestran que de acuerdo a Froebel y Vygotsky la Actividad Lúdica es favorable para el proceso de Socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Azula y otros (2007) realizó la investigación: *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I. E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur– Hualgayoc, 2006*, presentada a la Escuela de Post Grado, de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú.

La investigación corresponde al tipo explicativo, diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 20 niños y niñas, en consecuencia la muestra constituyó toda la población. En las conclusiones manifiestan que las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultaron ser un programa valioso, eficiente; en tanto permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas. Asimismo, indican que los juego a través de las dinámicas tiene resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los niños y niñas y de esta manera aumentaron su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

Martel (2014), realizó una investigación de Maestría: El juego como estrategia didáctica para mejorar la socialización, en niños de educación inicial de la Institución Educativa integrada N° 32223 “Mariano Damaso Beraun” de Amarilis - Huánuco 2014, que presentó a la Escuela de Postgrado de la Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister en Educación, con mención en administración de la educación. El diseño de la investigación fue cuasi experimental en el que se utiliza un solo grupo, y se mide antes y después de la aplicación del tratamiento para los cambios productivos sobre este. La muestra estuvo constituida por 32; niños asistentes en base a la disponibilidad de participación en el programa, las cuales presentaron las mismas características de la población de estudio y fue un grupo único. Entre sus conclusiones destaca que las sesiones de aprendizaje orientadas al proceso de socialización y al ser aplicadas resultó ser un programa, eficiente en tanto permitió mejorar el bajo nivel de socialización de

los niños de 5 años de educación inicial. La aplicación de Juegos como estrategia didáctica a través de las canciones y juegos grupales tiene resultados satisfactorios porque permite mejorar la socialización en los niños, de esta manera aumentando su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

2.1.3 Antecedentes Locales

Coronel y otros (2009), titularon su tesis de Maestría: *“Influencia del programa ‘Aprendamos a ser mejores personas’ en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la Institución Educativa “Ramón Castilla Marquezado” - distrito de Castilla – Piura 2008”*, que presentaron a la Escuela Internacional de Postgrado, Facultad de Educación de la Universidad César Vallejo para obtener el título de Magister en Educación, con mención en Docencia y Gestión Educativa. La investigación realizada se encuentra dentro del paradigma cuantitativa, del tipo evaluativo-aplicativo, cuasi experimental. El método de investigación fue el Experimental y Lógico secuencial. La población del presente estudio estuvo conformada por 120 niños y niñas que estudian en el quinto grado de primaria. Se usó el muestreo No Probabilística por conveniencia, en cambio, la muestra estuvo constituida por 60 niños y niñas. Para efectos de la muestra se decidió formar un grupo de control (30 niños y niñas) y grupo experimental (30 niños y niñas). También formaron parte de la muestra los tres (03) docentes que laboran en el nivel primaria de la referida institución. En sus conclusiones destacan que existe un grado de efectividad en la aplicación el programa a partir de la aplicación el pre y post; estableciéndose

significativamente que el programa si niños y niñas del 5° grado de primaria de la de la institución educativa “Ramón Castilla Marquezado” del distrito de Castilla – Piura 2008 presentaban un bajo nivel de habilidades sociales antes de la investigación; asimismo, que los alumnos y alumnas no lograron alcanzar a fondo las capacidades pero destacaron en el desarrollo de la capacidad de promover el compañerismo, la asertividad y las buenas relaciones sociales entre compañeros del aula, el colegio y su familia. El nivel de competencia social que poseen los niños y niñas es alto y está en función a capacidad social para hacer frente a la agresión, planificar sus acciones, y manejar sentimientos y en general lograron alcanzar un alto grado de habilidad social e inserción en su entorno social.

Olivares (2015), denominó su tesis *“El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la I.E San Juan Bautista, Catacaos-Piura”*. La investigación corresponde al paradigma cualitativo y del tipo acción participativa, aplicada a una muestra de 32 estudiantes. Entre sus conclusiones afirma que luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula. Así mismo los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista – Catacaos. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.

2.2 Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1 Bases Teórico-Conceptuales sobre Actividades Lúdicas.

2.2.1.1 El juego.

“Etimológicamente proviene de la voz latina Locus, que significa acción de jugar, recrearse o divertirse” (Cook, 1966, pág. 122).

En el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española actual significa, “juego” (locus), acción y efecto de jugar; pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas; y en el cual se gana o se pierde.

El juego, como realidad humana, comparte la complejidad y pluralidad de las dimensiones del ser humano. El comportamiento lúdico tiene algo de irregular, de móvil y de diverso en sí mismo. Sutton – Smith (1980) afirma que el juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. Hay otro hecho que añade complejidad al juego como realidad humana, el ser: la variedad de situaciones de la vida humana en las que se realiza el juego: aprendizaje, educación, tradición, fantasía, fiesta, progreso, adaptación, evasión, entrega, amor, diversión.

Otras definiciones van encaminadas hacia el lado de desarrollo social al que contribuye el juego. Cagigal (1971), Gruppe (1976), Moor (1981) y Blanchard y Chesca (1986), definen el juego como un elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social. El juego favorece la cohesión y solidaridad de grupo y por tanto desarrolla los sentimientos de comunidad.

Piaget (1961) distingue tres categorías principalmente de juegos:

- a) **Sensorio motrices:** son la forma primitiva del juego, siendo aquellas que no comparten ningún simbolismo, sino que consiste en repetir, por puro placer, actividades adquiridas.
- b) **Simbólicos:** que se encuentran entre los dos y seis años y los que marcan la adaptación al mundo social de adultos pero sin satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo. A continuación de estas, aparecen los juegos reglados que se transmiten de niño a niño y que crecen en importancia según evoluciona la vida social.
- c) **De construcción:** siendo el principio lúdico para construir posteriormente adaptaciones y soluciones a problemas inteligentes. Estos juegos son de transmisión hacia las conductas adoptadas.

2.2.1.2 Concepción pedagógica del juego.

Al juego se le considera como una actividad infantil fundamental, mediante el cual el niño da a conocer su vida interior que se puede constatar en los juegos libres.

También se dice que *“el juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales”*. (Guitart, 1998)

El juego actualmente es una actividad muy importante en la educación y especialmente para la socialización del niño. Para tal efecto el docente debe guiarlo hacia la acepción pedagógica con el único propósito de lograr aprendizajes en sus estudiantes.

2.2.1.3 Concepción sociológica del juego. El juego como proceso social

Según Jiménez (2000), el juego en el proceso social pasa por tres etapas.

- a) **Etapa del rechazo:** para el niño sólo existe su mundo y su yo, incluso considera a sus compañeros como objetos y le trata como una simple cosa, es decir no se involucra en el proceso de juego.
- b) **Etapa de aceptación y utilización:** el niño utiliza a sus compañeros y los trata como una simple cosa. Este utiliza a sus compañeros condicionándoles que complazcan a sus motivaciones, logrando hacer amigos y compartir alegrías.
- c) **Etapa de cooperación:** es cuando aparece la necesidad de que dos o más niños puedan realizar una actividad común, donde todo el grupo interactúe en el desarrollo de juegos, en donde todos ayuden y participen de manera autónoma y entusiasta.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego, el niño entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender reglas, normas de comportamiento, a ser autónomo, comunicativo y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: el juego llama a la relación (ya que es un importante instrumento de socialización porque estimula a los niños y niñas que busquen e interactúen con otras personas) y sólo puede llegar a ser juego por la relación.

2.2.1.4 Vygotsky y su teoría constructivista del juego

Para Vygotsky, citado por la Universidad Complutense de Madrid (2011), *"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño"*. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Así pues su teoría es constructivista ya que por el juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños y niñas amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural.

Vygotsky –citado por la Universidad Complutense de Madrid (2011) - analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo: a) en el que aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten; y b) en el que aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*" ya que se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente. Así avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Los niños y niñas comienzan a jugar a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece, el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

2.2.1.5 Actividades Lúdicas

Según la Real Academia Española (2001), actividad es la facultad de obrar.

Es el conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

El juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. La estrategia lúdica implica esfuerzo de planeación, coordinación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Cruz (2007), asume que una estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de aprendizaje de carácter participativa y de diálogo, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos.

De allí que, las actividades lúdicas como estrategia garantizan en el estudiante, según Ortiz (2005), hábitos de elaboración colectiva de decisiones, aumentan el interés de los estudiantes y su motivación... Mejoran las relaciones interpersonales y la formación de hábitos de convivencia.

Ibarra (2008) indica que el juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, es una forma de comunicación, es un indicador de convivencia, una oportunidad para aprender de los otros, la estrategia que muchos docentes usan de forma metódica y realmente conveniente... El juego productivo en un contexto educativo implica inevitablemente la pericia del docente para controlar al grupo en la conducción del proceso hacia objetivos claros de aprendizaje, si se están dispuestos a enfrentar el desafío, a jugar con el reto de obtener resultados de aprendizaje.

2.2.1.6 Dimensiones de las Actividades Lúdicas

a) Dinámicas grupales

García (2001), Los alumnos se integraron a las dinámicas grupales de manera espontánea, cumpliendo normas de modo responsable y esperando lo mejor de sus compañeros de estudio. Los niños accedieron al

proceso socializador de manera armónica y afectiva, denotando a lo largo de la aplicación de las actividades una actitud:

- Más extrovertida, comunicativa y de confianza.
- Obedecieron reglas de conducta en la escuela, hogar y contexto comunitario.
- Se mostraron menos agresivos.
- Disfrutaron más del ambiente escolar.
- Se establecieron relaciones inter pares y grupales con más facilidad.
- Defendieron sus derechos respetando los de los otros niños.
- Se observó una mayor adaptación de los niños al contexto escolar.
- Se mostraron más cooperativos y responsables.
- Enfrentaron sus conflictos a través del diálogo y sin agresión verbal.
- Participaron en todas las actividades con gran interés.

b) Juegos socio dramáticos

Para Cervera (1996), citado por Acaro (2015), Como una actividad lúdica, en el juego dramático los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les resultan conocidas convirtiéndolas en la trama de su juego... la dramatización incurre en un proceso convencional en el cual las cosas, objetos, hechos y personas, dejan de ser lo que son para convertirse en otras a las que representan. En los niños se da un proceso de conversión de las cosas que le permite con mucha facilidad recrear y dar vida a los objetos y situaciones, por ello, cualquier cosa le sirve para ocupar el lugar de lo que le haga falta, y lo hacen con total espontaneidad.

Acaro (2015), manifiesta que el juego dramático constituye para los niños un valioso medio de expresión, comunicación, socialización y que es propia de la naturaleza del niño como medio de libre expresión que enriquece su experiencia personal y grupal; no esperando un resultado en función de los demás que lo observan y en la que no se pretende formar actores, sino, se busca que el niño viva una serie de experiencias que enriquezcan su capacidad expresiva, logrando un mejor conocimiento del medio, de sí mismo y de los demás, con miras a un desarrollo de integración social con sus compañeros.

c) Juego de roles

Delval (1989), citado por Acaro (2015) sostiene que al iniciarse los años escolares, se observa el despliegue del denominado juego dramático en el que los niños representan distintos roles, desempeñan el papel de un personaje. Los contenidos de estos juegos pueden tomarse del mundo cotidiano que rodea al niño, de la televisión o de los cuentos infantiles... Los juegos dramáticos o de roles tienen gran importancia para el desarrollo del niño ya que favorecen el intercambio social con los pares.

2.2.2 Bases Teórico-Conceptuales sobre la Socialización.

2.2.2.1 La socialización

Martínez (2013) indica que la socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, si no existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría; además, es

convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental; asimismo, es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente. Este concepto lo usan sociólogos, psicólogos sociales, antropólogos, politólogos y educadores para referirse al proceso permanente de heredar y difundir normas, costumbres e ideologías, que proporciona una persona con las habilidades y hábitos necesarios para participar dentro de su propio marco social. La socialización es por lo tanto el medio por el cual se logran la continuidad social y cultural.

Es un proceso de influencia entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Es un proceso de adaptación de la persona a la sociedad.

Para poder adaptarse la persona tiene que interiorizar, mediante procesos de aprendizaje, las normas y juicios de valor, comportándose de forma adecuada a las exigencias sociales.

Para Tenti (1999) la socialización supone, implícitamente, que *“lo social es primordial”, mientras que el sujeto es un derivado*”. En el sentido tradicional (y común) de la expresión se dice que un individuo se socializa cuando adquiere una lengua, una serie de normas y valores, va conformando una personalidad. En otras palabras el individuo construye una subjetividad, una conciencia práctica y un conjunto de capacidades reflexivas, en la medida en que mantiene relaciones con el medio ambiente natural y social en el que vive.

La socialización, opina Tenti (1999), es un proceso que va de “*lo social*” a “*lo individual*” conformando así progresivamente una subjetividad. Como tal es un proceso de interiorización de la exterioridad. En otras palabras, la sociedad, que existe por fuera y por encima de los individuos y adquiere la forma de entidades con vida propia (tales como el lenguaje, las reglas, las normas, los recursos y las instituciones) “moldea” y produce a los individuos. La subjetividad viene a ser la incorporación progresiva y más o menos completa y exitosa de aquellas cosas sociales, que al interiorizarse adquieren la forma de valores, gustos, preferencias, inclinaciones, etc.

2.2.2.2 Tipos de socialización

Según Alanya (2007), los tipos de socialización son: Primaria, Secundaria y Terciaria. Se detalla a continuación.

a) Socialización Primaria: Es la primera fase por la que pasa el individuo. Es en esta fase en la que el niño se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. Esta es la fase más importante y suele tener lugar en la familia en los primeros años de la educación escolar.

Según Chacón (2012) el individuo no nace miembro de una sociedad, sino que lleva una predisposición que con el tiempo lo convierte en uno de estos, esa fase de nuestra vida comienza en el momento que tenemos que interactuar con el mundo externo a nuestro hogar, y se denomina Socialización Primaria, se presenta en la niñez, y consiste en un proceso por medio del cual, el infante adquiere las primeras capacidades

intelectuales y sociales, y juega el papel más crucial en la constitución de su identidad convirtiéndonos en actores sociales.

b) Socialización secundaria

Alanya (2007) indica que es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. El individuo va socializándose durante toda su vida; sin embargo, una vez que llega a adulto ha superado la parte más fundamental y decisiva del proceso y entra en la fase correspondiente a la adultez. Es en esta fase que el niño descubre que el mundo de sus padres no es el único y que las relaciones se establecen por jerarquías.

c) Socialización Terciaria

La socialización terciaria comienza con la vejez. Para Alanya (2007), se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; comienza a abandonar los grupos donde había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios que antes. La persona sufre una desocialización y tiene que iniciar un nuevo aprendizaje para adaptarse a un mundo social distinto (resocialización).

1.2.2.3 Dimensiones de la socialización

a) Autonomía

Las actividades autónomas son fuente de placer para los niños, ya que les permiten descubrir sus posibilidades y límites usando el repertorio de sus capacidades según su nivel de desarrollo. El recorrido hacia la autonomía se inicia a partir de este impulso de iniciativas y deseos, y se desarrolla si los niños tienen la oportunidad y el ambiente adecuado que

favorezca sus proyectos de acción. Ser autónomos no significa hacer las cosas en soledad, sino tener la capacidad y el deseo de hacerlo solo, a partir de la propia iniciativa. Desde los primeros años de vida debe predominar este tipo de acciones. Así irán tomando decisiones, tendrán oportunidades de elección e irán controlando algunas situaciones. (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

"El niño se afirmará en el proceso de convertirse en persona, en la medida en que vive experiencias consigo mismo, acompañado por otra persona (par o adulto) que también tiene intereses y necesidades, diferentes o semejantes a él. En este encuentro con los demás, toma conciencia de sí mismo: comienza a sentir que es una persona diferente, que tiene gustos, preferencias, ideas. Es decir, construye su propia vida, que está relacionada a los demás porque somos seres sociales (Rutas del Aprendizaje Fascículo 1 "Desarrollo personal, social y emocional" II ciclo)

Un niño que tenga experiencias favorables de desarrollo, acompañado de adultos que intervienen de manera directa y respetuosa en los cuidados infantiles y de manera indirecta en los momentos de actividad libre, logrará a los 6 años adquirir una personalidad con diversas capacidades y recursos que le permitirán ser más autónomo (Rutas del Aprendizaje Fascículo 1 "Desarrollo personal, social y emocional" II ciclo).

En el nivel de Educación Inicial (de 3 a 5 años) se promueve la relación del niño con su medio a través del movimiento, la actividad autónoma y el placer de jugar, potenciando el desarrollo pleno de sus diversas

capacidades y competencias: corporales, cognitivas y emocionales (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

b) Resolución de conflictos

La impulsividad en los niños y niñas pasa necesariamente por considerar el conflicto propio del niño que crece. Su fuerza, su inquietud, sus posibilidades no se pueden medir si no es en relación con los otros, esto conlleva encontrar límites a estas nuevas capacidades que se dan como conflictos que suceden irremediamente a través de encuentros y desencuentros para sentirse más capaces y competentes. Las provocaciones, desafíos, inquietudes motrices de las niñas y los niños precisan un acompañamiento abierto a la escucha de estas necesidades, capaz de canalizarlas, promoverlas y contenerlas transformándolas en comunicación, creatividad y socialización (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

c) Construcción de su identidad

El desarrollo y reafirmación de la identidad es un proceso gradual que se da de manera interna en la persona, y también externamente, a través de la convivencia y la demostración de sus actos, en el marco de una adecuada regulación de sus emociones y comportamientos (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

”El desarrollo saludable de un niño pequeño depende de la calidad y estabilidad de las relaciones afectivas que tenga con las personas importantes de su vida, tanto dentro como fuera de la familia. Incluso, el desarrollo de su arquitectura cerebral depende del establecimiento de estas

relaciones” (National Scientific Council on the Developing Child citada en Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015)

d) Integración

A través de la práctica de actividades físicas (juego, recreación y deporte), los niños se integran con equidad de género, desarrollando hábitos de convivencia con una visión de cultura, respeto, paz y tolerancia, y se promueve el trabajo en equipo, los valores y la integración social. Estas prácticas buscan, también, contribuir al proceso de socialización y desarrollo de habilidades socio motrices tales como, comunicar, cooperar, participar, compartir, integrar, respetar, entre otras (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

e) Comunicación

A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio (Rutas de Aprendizaje Área curricular Personal Social II ciclo, 2015).

2.2.2.4 Desarrollo social de los niños y niñas de los 2 años a los 6 años

En términos generales, los niños están predispuestos para la interacción, esta precocidad es una variable básica para la interacción. Los bebés desde muy pequeños muestran preferencia por los estímulos sociales: personas, rostros humanos, sonidos. Los adultos son hábiles para atribuir significados e intencionalidad a la conducta del niño. Muchas de las habilidades sociales necesarias para la adaptación comienzan a

desarrollarse muy pronto. Estas primeras adaptaciones ocurren en el seno de la familia, así cuando el niño llega a la escuela ya tiene un bagaje social.

Desde el principio de su vida, refiere Brunner (1991), el ser humano enfrenta un proceso dialéctico, polémico, en el que juegan un papel importante las experiencias, que él como ser social y cultural les da un símbolo y significado, además la capacidad de situar sus encuentros con el mundo en contextos apropiados.

Estos contextos deben estar enmarcados en un cúmulo de conocimientos llamado cultura, el cual debe ser transmitido en primera instancia por los padres, y en segunda por los profesores, los cuales deberán corregir, reconstruir y recapitalizar esta cultura, lo cual implica enseñanza y aprendizaje, no solo de conocimiento sino también de aptitudes, actitudes y comportamientos (Brunner, 1991, p. 28).

Según Moreno (2006), plantea que todo niño tiene la necesidad básica de que sus interacciones con el entorno sean lo más sincrónicas o predecibles posibles, y que esto lo aprende a través de las diferentes conductas que manifiesta dependiendo fundamentalmente del comportamiento de los adultos y de su propio temperamento.

Según OATI (2013) este es un período de grandes transformaciones; el niño, a esta edad, empieza a representar un papel social que le exige el respeto y seguimiento de reglas y normas que empiezan, apenas, a ser interiorizadas pero que aún están lejos de ser comprendidas. El niño desempeña este papel no sin que surjan conflictos afectivos. La calidad de

su integración en el sistema social dependerá, en buena parte, de la correcta resolución de estos conflictos afectivos (cambios en el número de miembros de la familia, mayor número de exigencias de control de su conducta, otras interacciones con la sociedad, etc.).

El niño adquirirá nuevas competencias y habilidades sociales y comunicativas:

- Motoras. Por ejemplo la locomoción y la motricidad fina.
- Cognitivas. Desarrollará esquemas de conocimiento y pensamiento simbólico.
- Lingüísticas. Adquirirá de forma progresiva el lenguaje como instrumento de mediación social y comunicación.

Para OATI (2013), estas nuevas competencias van a permitirle un cierto grado de autonomía, una mayor comprensión de la realidad, así como también favorecerá el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales que antes no tenía.

A su vez, el niño tiene aún muchas limitaciones para integrarse socialmente de una manera plena, ya que todavía no ha integrado en sus esquemas la moral adulta, le cuesta comprender las conductas y los juicios de los adultos hacia la suya, no sabe colocarse en la perspectiva del otro y todavía no ha aprendido a interpretar las expectativas de los adultos hacia su persona.

Citando una vez más a OATI (2013), el entorno social también sufre importantes modificaciones como consecuencia de la interpretación que los adultos hacen de los cambios del niño, como por ejemplo que los adultos ya no le ven como un bebé indefenso e irresponsable de sus actos. También es visto como un pequeño adulto que debe aprender a regular su conducta y cumplir determinadas normas como el control de esfínteres, la toma de alimentos con sus horarios, etc.

2.2.2.5 Teorías de la socialización

Según Castañeda (2010), en la década de 1930 se sucedieron los escritos acerca de esta cuestión y se popularizó el concepto de “Socialización” a lo que contribuyeron tres (03) teorías importantes:

a) Teoría del Estructuralismo – Funcionalismo de Talcott Parsons

La socialización se entiende dentro del marco general de una concepción de la acción social. Los fenómenos son funciones del sistema social y la función del proceso socializador radica en la posibilidad de la interiorización de normas y valores aceptados en un sistema social y en la consolidación y *“aceptación de los roles”*.

Esta teoría se relaciona con esta investigación en la implementación de estrategias lúdicas, los niños podrán interiorizar las normas y roles que corresponden en cada juego, las reglas del juego obliga la aceptación de roles que deben ser respetados y cumplidos de acuerdo a las reglas propias de la actividad lúdica.

b) La Teoría del Interaccionismo Simbólico de G. H. Mead

Como profesor de filosofía, desde 1894, dibujó una teoría sobre el Self y la identidad contra el individualismo fomentado por Sigmund Freud. El profesor Mead fundió, en poderosa síntesis, el pragmatismo norteamericano con el behaviorismo para explicar la realidad como un “*continuo simbólico*”, configurando, en consecuencia, un conductismo social, cuyo símbolo básico es el lenguaje. Los Estudios de George Herbert Mead han contribuido a entender el proceso de la Comunicación como hecho social.

Aplicado con las estrategias lúdicas que se pretenden utilizar en esta investigación se tendrá que emplear esta teoría al tratar de que el niño, niña, se sienta parte integrante de la comunidad, parte integrante del equipo, con sus propias funciones y responsabilidades dentro del juego, usando su propia inteligencia, pero con objetivos comunes a un grupo y todo ello generará un canal de comunicación más fluido entre los participantes de la actividad.

c) La teoría del “rol” de R. Dahrendorf

La teoría del rol es el funcionamiento de una persona en un contexto social, como modelos para interpretar las interacciones sociales.

Para Báez (2007), citando a Sabin (1911-2005), dice que la teoría del rol intenta conceptualizar la conducta humana a un nivel relativamente complejo. En cierto sentido, es una teoría interdisciplinaria pues sus variables se derivan de estudios de la cultura, la sociedad y la personalidad. Las amplias unidades conceptuales de la teoría son el rol, como unidad de la cultura; la posición, como unidad de la sociedad y el sí mismo, como unidad de la personalidad. Afirma Theodore R. Sabin, dice Báez (2007), que las personas desempeñan muchos y diferentes papeles (simultáneamente y a lo largo de la vida) : de hijo,

padre, estudiante, amigo, amante, colega, jefe y subordinado, etc. Estos roles moldean profundamente la conducta: el comportamiento de una persona en clase (rol de alumno) puede ser muy diferente al que tiene tomando una copa con sus pares (rol de amigo) o al que tenga con sus padres (rol de hijo).

Para Báez (2007) representar un rol no significa que esté fingiendo, sino que las personas comparten con su grupo una misma cultura y perciben cuáles son los modelos de comportamiento que se esperan de ellas por el status que ocupan en dicho grupo. Esta percepción es uno de los mayores determinantes de su comportamiento social.

Esta teoría de roles en esta investigación será utilizada con juegos de representación, dramatizaciones, sociodramas, dinámicas grupales, que los niños estudiantes realizarán en clase para lograr una mejor relación entre los mismos y de esta manera lograr interacciones sociales entre ellos mejorando así el aspecto social para con su escuela y su sociedad en general.

2.3 Hipótesis

2.3.1 Hipótesis General

La aplicación de las actividades lúdicas tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de edad de la I. E. P Getsemaní de la ciudad de Paita, Piura-2015.

2.3.2 Hipótesis Específicas

- a) El nivel de socialización de los niños y niñas es bajo, antes de aplicar la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.
- b) El nivel de socialización de los niños y niñas es alto, después de aplicar la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.

c) Hay diferencias significativas entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.

II. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Nivel de investigación

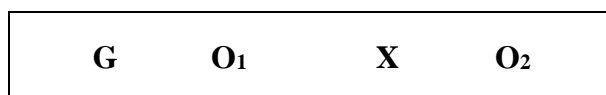
La investigación que se realizó corresponde al tipo de investigación cuantitativa, específicamente es una investigación pre experimental, dado que se aplicaron sesiones de aprendizaje con una metodología de actividades lúdicas para el desarrollo de la socialización de niños y niñas en su entorno educativo textos, utilizando medidas estadísticas de medición en una misma muestra de sujetos.

3.2 Diseño de Investigación

El diseño de investigación que orientó la medición de las variables es el denominado: Diseño pre experimental Pre test y pos test en un solo grupo.

En este diseño “a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p. 136). Si bien hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en la variable dependiente antes del estímulo, no hay manipulación, ni grupo de control.

El diseño se representa a través del siguiente diagrama:



La simbología integrada en el diagrama anterior tiene el siguiente significado:

G: Representa al grupo de niños de 5 años de educación inicial de la I.E.P “Getsemaní” del Asentamiento Humano 1ro de Junio de la provincia de Paita.

O₁: Representa la observación de entrada (Pretest) a la variable socialización.

X: Representa el pre experimento centrado en la aplicación de actividades lúdicas.

O₂: Representa la observación de salida (Postest) a la variable Socialización.

3.3 El universo y muestra

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de niños que están matriculados en el nivel de educación inicial de la I.E.P. “Getsemaní” del Asentamiento Humano 1ro. de Junio, provincia de Paita.

La población está distribuida en tres secciones, sumando un total de 56 niños.

	3 años	4 años	5 años	Total
N° Secciones	1	1	1	03
N° Niños	10	26	20	56

Fuente: Nómina de Educación Inicial de la I. E. P. “Getsemaní” del A. H. 1ro. de Junio, Provincia de Paita, 2015.

La muestra fue seleccionada por muestreo no probabilístico, asumiendo las pautas del muestreo intencional. De acuerdo al diseño pre-experimental se trabajará con un solo grupo de niños, en este caso con la sección de 5 años de la institución educativa mencionada. El tipo de muestreo no exige tamaño, ni error muestral.

En tal sentido, la muestra estuvo conformada por la cantidad de niños que se indica:

Grado	Sección	Varones	Mujeres	Total
5 Años	Única	12	08	20

3.4 Definición y operacionalización de variables

Definición operacional

Las actividades lúdicas: corresponden a una metodología de enseñanza de aprendizaje de carácter participativa y de diálogo, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores (Cruz, 2007).

La socialización: es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, sino existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría (Martínez, 2013)

Problema	VARIABLES	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Qué efectos tiene las actividades lúdicas en la socialización de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paíta, Piura-2015?	Actividades Lúdicas	Son estrategias que tienen una metodología de enseñanza de carácter participativa y de diálogo, impulsada por el uso creativo y pedagógico consistente, de técnicas, ejercicios y Juegos didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos.	Dinámicas grupales	Participación en equipo Organización de espacio.	Colabora con su equipo en la realización de dinámicas. Se desplaza correctamente en el espacio establecido.
			Juegos socio dramáticos	Participación en equipo Organización de espacio	Se involucra en los juegos socio dramáticos.
			Juego de roles	Selección de materiales. Distribución de roles.	Asume roles establecidos, según su personaje o papel desempeñado. Utiliza adecuadamente los materiales.
			Representación teatral	Selección de materiales. Distribución de roles.	Se integra en el teatro representado.
	La socialización	Es la capacidad de relacionarse con los demás seres humanos, implica un proceso en el que la persona adquiere habilidades, roles, normas y valores	Autonomía	Iniciativa y deseo. Oportunidad y ambiente adecuado.	Realiza actividades por su propia cuenta. Maneja adecuadamente sus espacios.
			Resolución de conflictos	Acuerdos entre pares	Asume consignas y las cumple. Maneja emociones con acompañamiento de la docente.

		sociales, así como de patrones de personalidad.	Construcción de su identidad	Reconocimiento y valoración de sus características.	Tiene buena convivencia con sus compañeros. Muestra comportamientos adecuados a su edad.
			Integración	Integración con la docente. Integración con sus pares.	Se relaciona sin dificultad con sus compañeros. Se integra con facilidad a los grupos.
			Comunicación	Comunicación con la docente. Comunicación con sus pares.	Se expresa con claridad y libertad. Mantiene diálogos con su maestra y compañeros.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación se aplicó una lista de cotejo de observación directa en el aula por parte de la investigadora, específicamente una observación objetiva que permitió verificar el nivel de logro de los niños y niñas en la mejora de la socialización antes y después de aplicar el programa pre-experimental (pre test y pos test).

Técnica	Instrumentos
Evaluación Sistemática	• Lista de cotejo – observación directa (pretest)
	• Lista de cotejo – observación directa (postest)

El instrumento de evaluación de manera general, se calificó de acuerdo a la escala vigesimal (00 a 20) tomando en cuenta la escala establecida por el Ministerio de Educación de Perú.

Para poder realizar los cálculos, cada ítem de observación (20 en total), tiene un peso de 3 puntos, que luego se calculó para lograr del resultado una conversión a escala vigesimal, definiendo finalmente la siguiente tabla para la evaluación final:

Inicio (C)	Proceso (B)	Logro (A)
De 00 a 10	De 11 a 16	De 17 a 20

3.6 Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
Programa de actividades lúdicas para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E.P Getsemaní del AA.HH 1ero de Junio-Paita, 2015	¿Qué efectos tiene un programa de actividades lúdicas en la socialización de los niños y niñas de cinco años de edad de la I. E. P Getsemaní de la ciudad de Paita, Piura-2015?	General : Determinar los efectos de la aplicación de actividades lúdicas en la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la I. E. P. Getsemaní de la ciudad de Paita-Piura, 2015.	La aplicación de las actividades lúdicas tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de edad de la I. E. P Getsemaní de la ciudad de Paita, Piura-2015.	Actividades Lúdicas	Tipo Investigación cuantitativa	La población de estudio estará conformada por la totalidad de niños que se encuentran matriculados en el nivel de educación inicial de la I.E.P. Getsemaní del distrito y provincia de Paita durante el año 2015.
		Específicos: Evaluar el nivel de socialización de los niños y niñas, antes de aplicar el programa de actividades lúdicas.	La aplicación del pre test permite diagnosticar el problema de socialización de los niños.	La socialización	Nivel El nivel de la investigación es explicativo	La muestra será seleccionada por muestreo no probabilístico, el grupo de niños de la sección de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. En consecuencia, no habrá aleatorización, ni tamaño, ni error muestral.
		Evaluar el nivel de socialización de los niños y niñas, después de aplicar el programa de actividades lúdicas.	La aplicación de las actividades lúdicas permite mejorar la socialización de los niños.		Diseño La presente investigación corresponde a un diseño pre experimental.	
		Medir las diferencias entre el nivel de logro inicial y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas orientado a mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años.	La aplicación del pos test permite identificar el nivel de socialización alcanzado por los niños.			

III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Descripción de resultados

La investigación se realizó con el propósito de fortalecer la socialización en los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P Getsemaní del A.H. 1° de Junio de Paita .De acuerdo al diseño de investigación, se procedió a medir el nivel de socialización antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas, posteriormente, se midió el nivel de socialización de los niños y niñas, después de aplicar el programa de actividades lúdicas. Finalmente, se estableció diferencias entre el nivel de socialización comparando los resultados del pre test con el post test.

A continuación se presentan en tablas y gráficos los resultados correspondientes a las puntuaciones obtenidas en el pre test.

4.1.1 Nivel de socialización en el pre test.

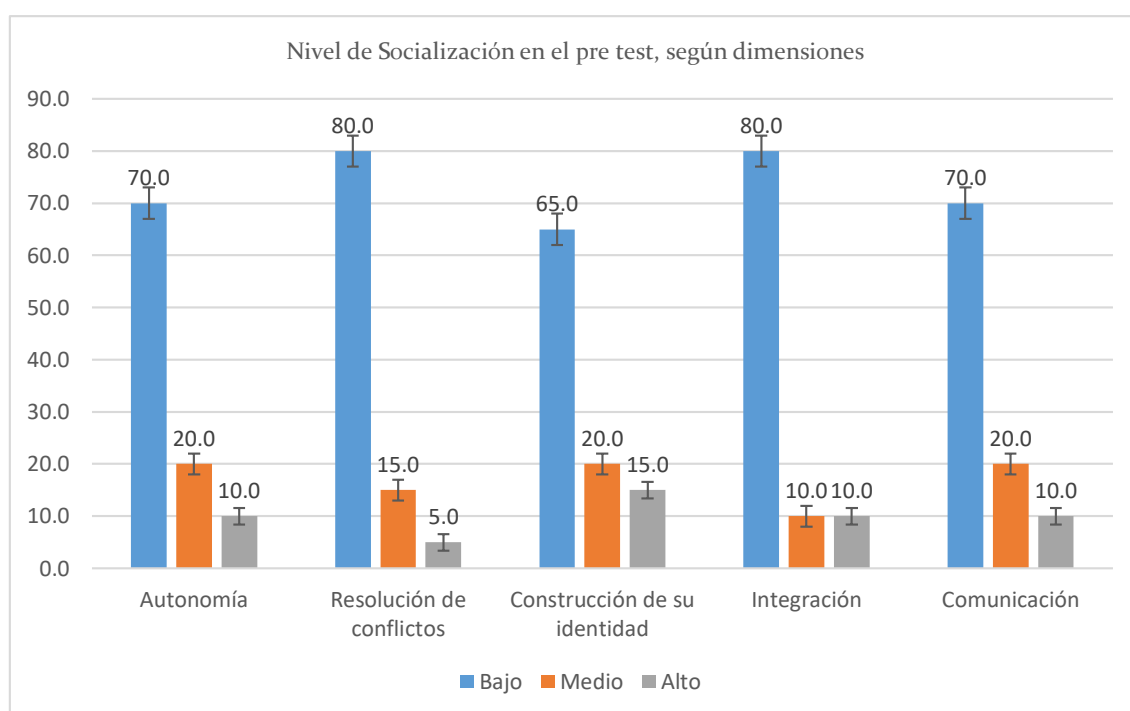
Se realizó una evaluación por medio de la observación directa utilizando una lista de cotejo para medir el nivel de socialización de los niños y niñas. Esto fue aplicado por la docente del aula, quien fue observando a cada uno de los niños y tomando nota de sus actitudes frente a actividades en el aula. Además la profesora a cargo evaluó conforme a la lista de cotejo. Los resultados, se plasman en las tablas y gráficos que se presenta a continuación, en los cuales se evaluaron cada una de las dimensiones de la socialización, siendo estas: autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación. Finalmente se hará un total general para enmarcar de forma global el nivel de socialización de los niños y niñas.

Tabla 1: Nivel de socialización en el pre test por dimensiones

Dimensiones	f	Bajo	Medio	Alto	Total
• Autonomía	f	14	4	2	20
	%	70,0	20,0	10,0	100,0
• Resolución de conflictos	f	16	3	1	20
	%	80,0	15,0	5,0	100,0
• Construcción de su Identidad	f	13	4	3	20
	%	65,0	20,0	15,0	100,0
• Integración	f	16	2	2	20
	%	80,0	10,0	10,0	100,0
• Comunicación	f	14	4	2	20
	%	70,0	20,0	10,0	100,0

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Getsemani” – 2015.

Gráfico 1: Nivel de socialización de los niños en el pre test, por dimensiones.



Interpretación:

En la tabla 1, se presentan los resultados del pre test, según las dimensiones de la socialización que han sido consideradas para esta investigación; encontrándose que en Autonomía, la mayoría (70,0%) está en un nivel bajo, mientras que la quinta parte de los niños (20,0%) tiene un nivel medio. En cuanto a la Resolución de conflictos la gran mayoría (80,0%) tiene un nivel bajo y otro grupo menor (15,0%) un mediano nivel. Asimismo en construcción de su identidad, un buen grupo de los niños (65,0%) se ubicó

en un bajo nivel mientras que un 20,0% alcanzó puntuaciones correspondientes al mediano nivel. En la integración, la mayoría (80,0%) tiene el nivel bajo, mientras que otro grupo menor (10,0%) alcanzó puntuaciones correspondientes a un nivel medio. Por último en la comunicación la mayoría de los niños (70,0%) tiene el nivel bajo, mientras que otro grupo (20,0%) alcanzó puntuaciones correspondientes a un mediano nivel.

En consecuencia, se observa que la mayoría de los niños tienen bajo nivel en las dimensiones de la socialización antes de aplicar la propuesta centrada en Actividades Lúdicas, lo que demuestra que tienen cierta dificultad para relacionarse entre ellos, así como para ser autónomos, resolver conflictos entre ellos, construir su identidad, para integrarse con la docente o los demás niños o comunicarse con los otros.

4.1.2 Nivel de socialización de los niños en el pos test

Una vez que se aplicaron las sesiones de aprendizaje con la estrategia de actividades lúdicas se procedió a medir el nivel de socialización a través de un pos test (evaluación de salida). Los resultados encontrados se presentan en la tabla y gráfico siguiente:

Tabla 2: Nivel de socialización de los niños en el pos test, por dimensiones

Dimensiones	F	Bajo	Medio	Alto	Total
• Autonomía	f	1	3	16	20
	%	5,0	15,0	80,0	100,0
• Resolución de conflictos	f	2	4	14	20
	%	10,0	20,0	70,0	100,0
• Construcción de su Identidad	f	1	2	17	20
	%	5,0	10,0	85,0	100,0
• Integración	f	0	2	18	20
	%	0,0	10,0	90,0	100,0
• Comunicación	f	0	1	19	20
	%	0,0	5,0	95,0	100,0

Fuente: Pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Getsemaní, 2015.

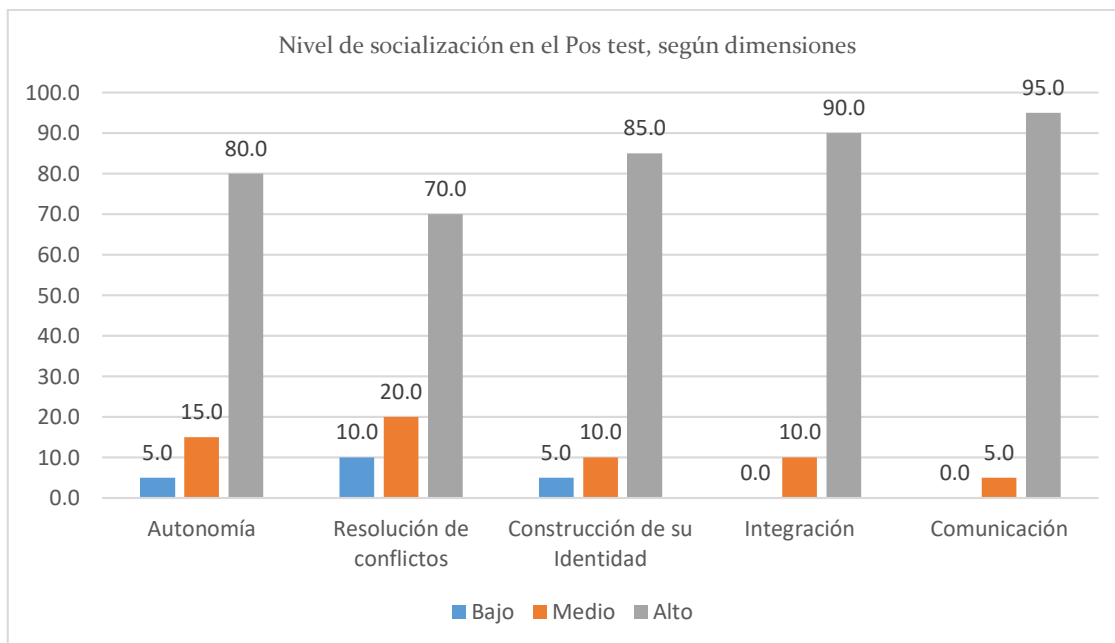


Gráfico 2: Nivel de socialización de los niños en el pos test, por dimensiones.

Interpretación:

En la tabla 2, se presentan los resultados del pos test, según las dimensiones de la socialización que se han trabajado en esta investigación; encontrándose que la mayoría de los estudiantes (80,0%) tienen un alto nivel de autonomía, otro grupo (15,0%), alcanzó un nivel medio y solo el 5,0% se quedó en un nivel bajo. En cuanto a la Resolución de conflictos, también la mayoría (70,0%) tiene un alto nivel, otro grupo (20,0%) tiene un nivel medio y el grupo restante (10,0%) tiene un nivel bajo. En la Construcción de su Identidad la mayoría (85,0%) se ubicó en un alto nivel, otro grupo (10,0%), en mediano nivel y un grupo menor (5,0%) que se encuentra en un bajo nivel. En Integración, la gran mayoría (90,0%) alcanzó un alto nivel y el resto de ellos (10,0%) tiene puntuaciones de nivel bajo. Finalmente en comunicación, la gran mayoría (95,0%) alcanzó un alto nivel, y la diferencia (5,0%) que se encuentra en un bajo nivel.

En consecuencia, se observa que la mayoría de los niños estudiantes presentan un alto nivel de la socialización después de aplicar la propuesta centrada en las actividades lúdicas, lo que demuestra que los niños lograron autonomía, aprendieron a resolver conflictos con sus pares, construyen su identidad, se han integrado y son comunicativos.

4.1.3 Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y pos test

En el objetivo específico 3 se comparó los resultados del pre test y del pos test para establecer diferencias en el número y porcentajes de estudiantes. Los resultados encontrados se presentan a continuación:

Tabla 3 : Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y pos test, por dimensiones.

Dimensiones	Test	Bajo		Medio		Alto	
		f	%	f	%	f	%
• Autonomía	Pre	14	70,0	4	20,0	2	10,0
	Pos	1	5,0	3	15,0	16	80,0
	Dif	13	↓65,0	1	↓5,0	14	↑70,0
• Resolución de conflictos	Pre	16	80,0	3	15,0	1	5,0
	Pos	2	10,0	4	20,0	14	70,0
	Dif	14	↓70,0	1	↑5,0	13	↑65,0
• Construcción de su identidad	Pre	13	65,0	4	20,0	3	15,0
	Pos	1	5,0	2	10,0	17	85,0
	Dif	12	↓60,0	2	↓10,0	14	↑70,0
• Integración	Pre	16	80,0	2	10,0	2	10,0
	Pos	0	0,0	2	10,0	18	90,0
	Dif	16	↓80,0	0	↓0,0	16	↑80,0
• Comunicación	Pre	14	70,0	4	20,0	2	10,0
	Pos	0	0,0	1	5,0	19	95,0
	Dif	14	↓70,0	3	↓15,0	17	↑85,0

Fuente : Pre y pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Getsemaní, 2015.

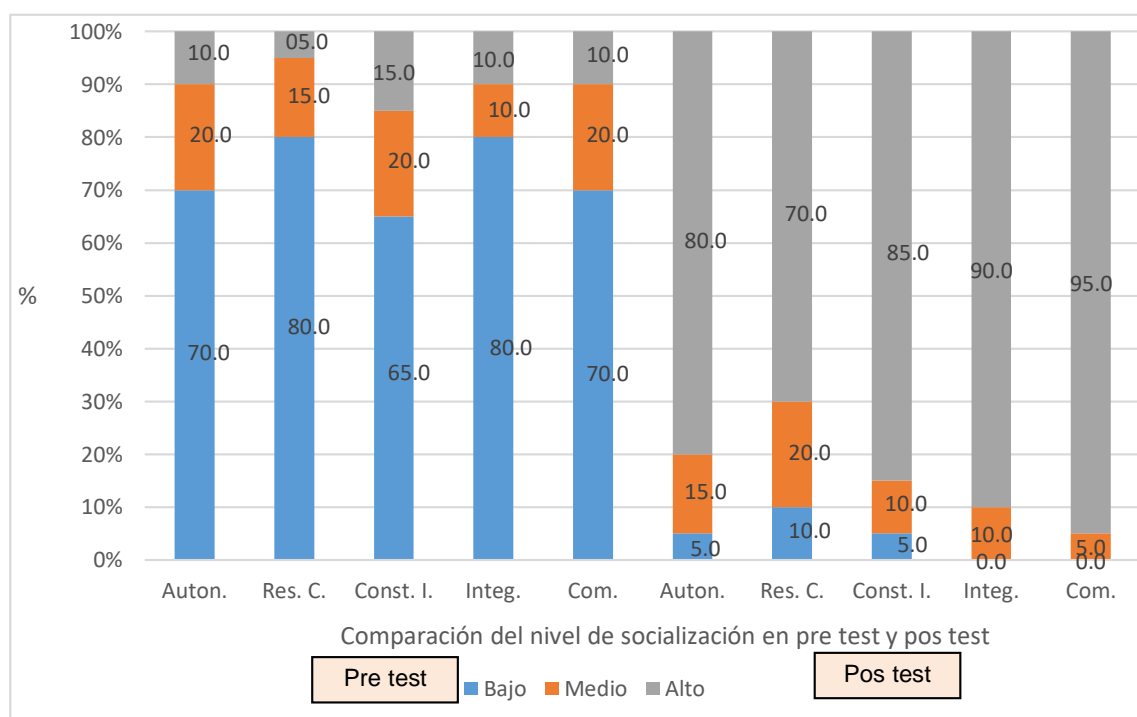


Gráfico 3: Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre y pos test, por dimensiones.

Interpretación:

En la tabla y gráfico 3 respecto a las cinco dimensiones de la socialización que fueron evaluadas, se verifica que existen diferencias entre las puntuaciones del pre test y del pos test, demostrando que existe una incidencia favorable del programa centrado en las actividades lúdicas.

En la comparación, se identifica que el porcentaje de niños que tenían un bajo nivel de socialización durante el pre test se redujo durante el pos test, logrando porcentajes altos al finalizar la investigación. Se comprueba que aproximadamente el 75,0% de niños (al promediar las cinco dimensiones) que tenían bajo nivel de socialización se superó en el pos test, migrando hacia el nivel alto (85,0% de niños en promedio), alcanzando diferencias más altas en la comunicación (85,0% de diferencia).

De acuerdo a lo anterior, se infiere que el nivel de logro en las dimensiones de socialización mejoró después de la aplicación del programa de actividades lúdicas. En la práctica se observó que los niños aprendieron a actuar con autonomía, resolver conflictos, construir su identidad, integrarse con mayor facilidad, relacionarse y comunicarse con la docente y sus compañeros.

4.1.4 Efectos de la aplicación de la propuesta didáctica Actividades Lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños.

En el objetivo general se midió los efectos de la propuesta experimental centrada en las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños, los mismos que determinaron a partir de la comparación de las puntuaciones globales obtenidas en la evaluación de entrada y de salida.

Los resultados procesados y sistematizados se exponen en la tabla y gráficos que siguen:

Tabla 4: Efectos de las actividades lúdicas en el nivel de socialización de los niños/as

Nivel de socialización	Pretest		Postest		Diferencias	
	F	%	f	%	f	%
• Bajo	15	75,0	1	5,0	↓14	↓70,0
• Medio	3	15,0	2	10,0	↓1	↑5,0
• Alto	2	10,0	17	85,0	↑15	↑75,0
Total	20	100,0	20	100,0	--	--

Fuente : Pre y pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la IEP. Getsemaní, 2015.

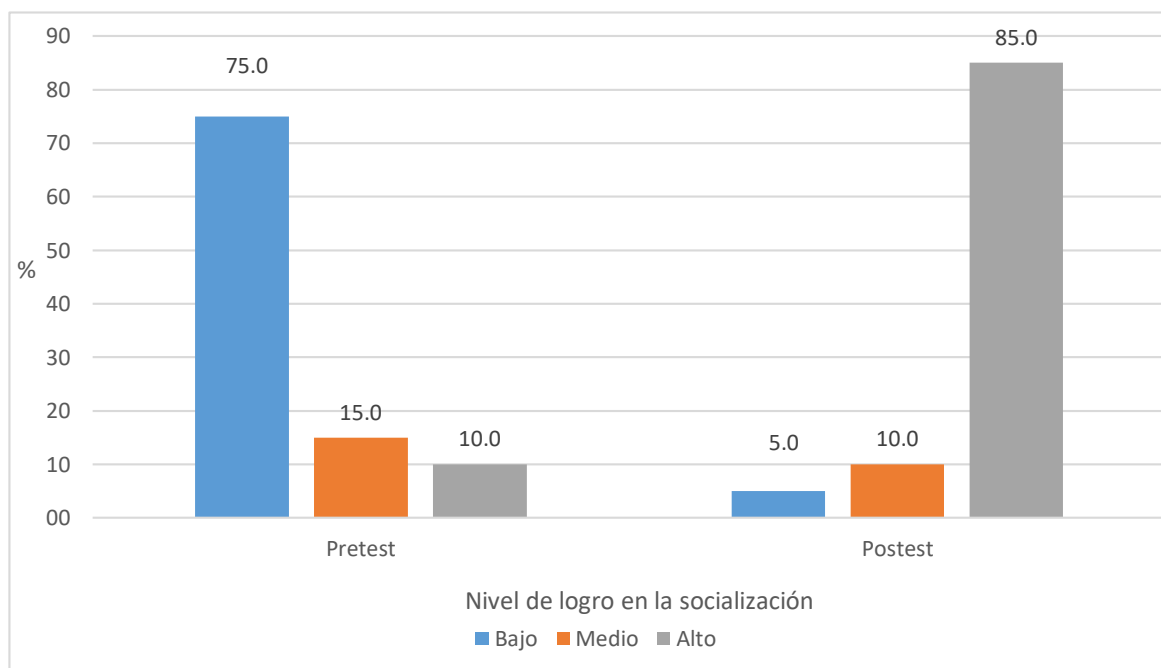


Gráfico 4 : Nivel de logro total de la socialización de los niños en el pre test y el pos test.

Interpretación

En la tabla y figura 4 se percibe que hay diferencias significativas entre las puntuaciones del pre test y del pos test, pues se observa que el 75,0% de niños tenía un bajo nivel de socialización antes de aplicar la propuesta experimental, lo que se reduce a 5,0% durante el pos test; en cambio, el porcentaje de niños que tenían alto nivel durante el pre test (10,0%), se incrementa a 85,0% durante el pos test.

En conclusión, los resultados demuestran que la aplicación de las actividades lúdicas (dinámicas grupales, Juegos socio dramáticos, juegos de roles, representación teatral) ayuda de manera considerable a mejorar la socialización de los niños, pues se incrementó significativamente su disposición para ser autónomos, resolver conflictos entre pares, construir su identidad, integrarse al grupo, así como aprendieron a ser más comunicativos al interactuar con los demás.

4.2 Contrastación de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general, cuya intención fue demostrar que: *“La aplicación de las actividades lúdicas tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita”*. Además, se formularon tres hipótesis específicas: una a contrastar antes de la aplicación del programa de juego dramático (pre test), otra después de la aplicación del programa (pos test), la última para demostrar las diferencias significativas.

A continuación, se exponen las hipótesis, la prueba estadística y la respectiva decisión que se tomó:

4.2.1 Hipótesis específica 1

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i):

H_i *El nivel de socialización de los niños y niñas es bajo, antes de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.*

Se calculó los respectivos estadísticos descriptivos (media aritmética y desviación estándar).

Tabla 5: Resumen de estadísticos descriptivos del pre test

Dimensiones de la socialización	N	% (Bajo)	Media	Desv. Est.
• Autonomía	20	70,0	6,70	1,185
• Resolución de conflictos	20	80,0	6,05	1,605
• Construcción de su identidad	20	65,0	7,15	1,978
• Integración	20	80,0	6,05	1,605
• Comunicación	20	70,0	6,70	1,185

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Getsemaní, 2015.

Interpretación

En la tabla 5 se lee que la mayoría de niños (73,0% en promedio) obtuvo puntuaciones correspondientes al bajo nivel, con una media aritmética que en promedio cae dentro de la respectiva escala (6,53 puntos en promedio).

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 1 que establecía que el nivel de socialización de los niños es bajo antes de la aplicación del juego dramático.

4.2.2 Hipótesis Específica 2

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i):

H_i *El nivel de socialización de los niños es alto, después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.*

Se calculó los respectivos estadísticos descriptivos (media aritmética y desviación estándar).

Tabla 6 : Resumen de estadísticos descriptivos y prueba de hipótesis del pos test

Dimensiones de socialización	N	% (Alto)	Media	Desv. Est.
• Autonomía	20	80,0	12,25	0,915
• Resolución de conflictos	20	70,0	11,75	0,850
• Construcción de su identidad	20	85,0	11,95	0,945
• Integración	20	90,0	11,65	0,825
• Comunicación	20	95,0	11,45	0,775

Fuente: Pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Getsemaní, 2015.

Interpretación

En la tabla 6 se observa que la mayoría de los niños (84,0% en promedio) obtuvo calificaciones correspondientes al alto nivel, con una media de 11,81 puntos, que significa que obtuvieron puntuaciones altas en el pos test.

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 2 que estableció que el nivel de socialización de los niños se ubica en el nivel alto, después de la aplicación de las actividades lúdicas.

4.2.3 Hipótesis Específica 3

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (H_i) con su respectiva hipótesis nula (H_o):

H_i *Hay diferencias entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.*

H_o *No hay diferencias entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.*

Se calculó los estadísticos descriptivos, además de la prueba no paramétrica W de Wilcoxon para dos muestras relacionadas, encontrando los siguientes resultados:

Tabla 7: Diferencias del pre test y el pos test en las dimensiones de la socialización de los niños

Dimensiones Socialización	Test	N	\bar{X}	Dif. Medias	Desv. Est.	Z	Sig.
• Autonomía	Pre	20	6,70	-5,550	2,005	-4,065	0,000
	Pos	20	12,25				
• Resolución de conflictos	Pre	20	6,05	-5,700	2,110	-3,685	0,000
	Pos	20	11,75				
• Construcción de su identidad	Pre	20	7,15	-4,800	1,565	-3,592	0,000
	Pos	20	11,95				
• Integración	Pre	20	6,05	-5,600	2,015	-3,573	0,000
	Pos	20	11,65				
• Comunicación	Pre	20	6,70	-4,750	1,555	-3,864	0,000
	Pos	20	11,45				

Fuente: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Getsemaní, 2015.

Interpretación

En la tabla 7, se observa que en todas las dimensiones existe diferencia entre la media aritmética del pre test y del pos test superior a cuatro puntos. En todas las dimensiones el valor sig fue de 0,000.

Toma de decisión

Se acepta la hipótesis específica 3, dado que la sig. asintótica es de 0,000 (menor a 0,05 (5%)), en efecto, se demuestra que existen diferencias significativas entre el nivel de socialización de los niños, antes y después de la aplicación de la propuesta didáctica centrada en las actividades lúdicas.

4.2.4 Hipótesis General

La investigación consideró la siguiente hipótesis general de investigación (Hi) con su respectiva hipótesis nula (Ho):

Hi *La aplicación de las actividades lúdicas tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Getsemaní de la ciudad de Paita-Piura.*

Ho *La aplicación de las actividades lúdicas no tiene efectos significativos sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Particular Getsemaní de la ciudad de Paita-Piura.*

Se calcularon los estadísticos descriptivos y la prueba no paramétrica W de wilcoxon para muestras relacionadas con la finalidad de contrastar la hipótesis general:

Tabla 8: Comparación del nivel de socialización de los niños en el pre test y el pos test.

Test	N	%	Media	Dif. Media	Desv. Est.	Z	Sig.
• Pre test	20	75,0 (Bajo)	30,75				
• Pos test	20	85,0 (Alto)	52,25	-21,500	10,576	-3,125	0,000

Fuente: Pre y Pos test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la I.E.P. Getsemaní, 2015.

Interpretación

En la tabla 8 se observa que existen diferencias significativas entre el nivel de socialización de los niños antes y después de aplicar la propuesta didáctica de actividades lúdicas. En la comparación de medias se observa que el promedio del pre test (30,75 puntos) aumentó considerablemente durante el pos test (52,25 puntos), lo que significa que hay una diferencia de -21,500 puntos.

Decisión

Se acepta la hipótesis general de investigación porque las medias representan diferencias significativas, además el valor sig (P-valor) es de 0,000 (< a 0,05 %).

4.3 Análisis de resultados

En la investigación se formularon objetivos de investigación, cuyo análisis y discusión se expone en los siguientes apartados:

4.3.1 Sobre el nivel de socialización antes de aplicar programa de actividades lúdicas.

En el objetivo específico 1 se midió el nivel de socialización de los niños, en sus cinco dimensiones (autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación), antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, encontrando que hay niños que presentan un bajo nivel, lo que supone que tiene dificultades para actuar con autonomía y siempre necesita a la profesora, tampoco es capaz de resolver los conflictos que tiene con sus compañeros especialmente por alguna de sus pertenencias o espacios que quiere ocupar, le cuesta identificar o reconocer los juegos que puede hacer como niño o niña, además no comparten entre ellos, no se integran con los demás; son poco comunicativos y difícilmente entablan una conversación con facilidad.

Esto conduce a que los niños que ingresan a la escuela no se puedan desarrollar socialmente como un niño propio de su edad debería hacerlo, al menos, como se desearía. Se muestran conductas de poca participación, desobediencia e incluso agresividad (Cañete, 2010), lo que podría ser inmadurez social, pues existen estudios que señalan que los niños que concurren al jardín de infantes han mostrado un aumento en las actividades de grupo y en la cantidad y variedad de los contactos sociales.

La situación identificada en el grupo de niños, que son objeto de estudio podría tener varias razones que lo expliquen, como, la forma en que los padres los ha criado, muchas veces con sobreprotección, lo que produce inmadurez en el niño; el medio social en el que se desenvuelven los niños, el lugar donde estudia o el rol que cumple la maestra. En el caso, de la investigación, se intuye que podría ser el rol de los padres o al desempeño docente, pues se deduce que no genera espacios ni utiliza las estrategias adecuadas para favorecer la socialización de los niños.

4.3.2 Sobre el nivel de socialización después de aplicar programa de actividades lúdicas.

En el objetivo específico 2 se midió el nivel de socialización de los niños, pero ahora después de aplicar las actividades lúdicas, encontrando que la mayoría de niños logró niveles satisfactorios en el desarrollo de las cinco dimensiones evaluadas: autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación; situación que demuestra que la propuesta de actividades lúdicas muy didácticas como dinámicas grupales, juegos socio-dramáticos y juego de roles contribuyó en los niños a ser más desenvueltos, más participativos y comunicativos. Su autonomía, integración, construcción de su identidad, resolución de conflictos e interacción social, mejoró considerablemente.

Las actividades lúdicas son estrategias didácticas que generan aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales (Cruz, 2007), asimismo mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes (Ortiz, 2005) es decir, les ayuda a ser más sociables.

Lo anterior ha sido comprobado a través de otros estudios realizados con niños de educación inicial. Así, Cagigal (1971), Gruppe (1976), Moor (1981) y Blanchard y Chesca (1986), demostraron que el juego es un elemento fundamental en la educación que potencia la identidad del grupo social. Para Vigotzki, el juego socio-dramático es un excelente recurso psicopedagógico que desarrollan las habilidades afectivas y comunicativas de los niños entre 3 y 6 años.

Tal como se constata las actividades lúdicas constituyen estrategias didácticas que ayudan al desarrollo socio-emocional de los niños. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales, así como para desarrollar habilidades sociales” (Guitart, 1998)

IV. CONCLUSIONES

- a) La aplicación de un programa centrado en la estrategia didáctica denominada actividades lúdicas tiene efectos muy importantes y positivos sobre el nivel de socialización de los niños de 5 años de educación inicial de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita, así se demostró ya que la mayoría de los niños (85,0%) expresan un mejor nivel de autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación después de participar en actividades formativas centradas en la aplicación de diversos juegos, pues lograron altas puntuaciones, lo que demuestra que tienen efectividad para fortalecer la socialización en los niños.
- b) El nivel de socialización de los niños de 5 años de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita es bajo en el pre test, así se determinó en el cálculo de las frecuencias de los niños con nivel bajo (73,0% de niños). Lo anterior demuestra que los niños que están concluyendo su nivel de educación inicial aún no han logrado desarrollar un nivel suficiente en las habilidades implicadas en la socialización, lo que demuestra que estarían presentando cierta dificultad para ser autónomos, resolver conflictos, construir su identidad, integrarse así como para comunicarse.
- c) El nivel de socialización de los niños de 5 años de la I.E.P Getsemaní de la ciudad de Paita es importante en el pos test, así se verificó al procesar los resultados, encontrando en el cálculo de frecuencias que la mayoría de los niños (84,0%) logró puntuaciones favorables en las dimensiones de la socialización. Estos hallazgos demuestran que la aplicación de estrategias para promover un mejor nivel de autonomía, resolución de conflictos, construcción de su identidad, integración y comunicación da resultados cuando efectivamente se crean condiciones para que los niños desarrollen su socialización.

d) Los resultados del pre test y del pos test, respecto al nivel de socialización de los niños en cada una de las dimensiones consideradas, establecen que existen diferencias, tanto en las frecuencias como en las medias aritméticas. En las frecuencias, en el pos test, el 70,0% de niños superó el nivel bajo que tenía en el pre test, en cambio, el 75,0% logró sumarse al alto nivel. Lo anterior demuestra que las actividades lúdicas constituye una estrategia didáctica apropiada para promover el desarrollo social de los niños.

Referencias Bibliográficas

- Alanya Rivera, S. (2007). *Socialización*. Recuperado de: <http://www.trabajos48/socializacion/socializacion2.Shtml>
- Báez y Pérez de Tudela, J. (2007). *Investigación cualitativa*. Madrid: Esic Editores.
- Blanchard, K. &. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Brunner, G. (1991). *Actos de significado más allá de la resolución cognitiva*. Madrid: Capigal, J. (1971). *Necesidad pedagógica del ocio activo en el hombre de nuestro tiempo*. Madrid: INEF.
- Castañeda Rodríguez, J. (Junio de 2010). *Comunicación social*. Recuperado de: <http://jamescastanedacomunicacion.blogspot.com/2010/06/la-socializacion-historia-concepto-y.html>
- Chacón Yajaira, P. (28 de Julio de 2012). *Socialización Primaria. Mapa conceptual*. Obtenido de: <http://www.slideshare.net/yajiplasencia/socializacin-primaria-13782319>
- Cook Robles, A. (1966). *Eduquemos mejor a nuestros hijos; elementos de psicología del niño y del adolescente y problemas que afrontan el hogar y la escuela en la época actual*. Lima: Talleres de Litografía del Perú.
- Cruz, J. (2007). *Química del pensamiento*. México: Nueva Ciencia.
- Ecured. (2011). *Juegos didácticos*. Obtenido de Ecured: <http://ecured.com>
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: INEF.
- Guitart, R. (1998). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México D. F. : Mc Graw Hill.
- Jimenez, C. (2000). *Cerebro creativo y lúdico, hacia la construcción de una nueva didáctica, para el siglo XXI*. Bogotá: Magisterio.

- Martinez, M. (15 de Noviembre de 2013). *Socialización*. Obtenido de: <http://socializacionmlbrxic.blogspot.com/>
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moreno, J. (2006). *Revisión de los principales modelos teóricos explicativos del maltrato infantil*. Xalapa: Universidad Veracruzana.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagomez, A. (2013). *Metodología de la Investigación Científica y Asesoramiento de Tesis*. Lima: Fondo Editorial de la UNMSM.
- OATI, S. P. (04 de 2013). *La infancia*. Obtenido de: <http://oati.es.tl/INFANCIA.htm>
- Piaget, J. (1961). *Psicología y Pedagogía*. Madrid: Ariel.
- Ramírez Russo, M. (22 de 05 de 2008). *Catedra de sociología General*. Obtenido de: <http://sociologiageneraluna.blogspot.com/2008/05/el-interaccionismo-simblico-desde.html>
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua española*. Obtenido de: <http://lema.rae.es/drae/>
- Sheehan, J. (1970). *Teoría del conflicto del rol*. Obtenido de <http://www.ttmib.org/documentos/Sheehan-Roles.pdf>
- Sutton-Smith, B. (1980). *Juegos para niños. Algunas fuentes de juego. Teorización. Nueva Dirección para el desarrollo del niño*. Boston: Allyn & Bacon Inc.
- Tenti, E. (1999). Civilización y descivilización. *Sociedad. Revista de la Fac. de Cc. Sociales de la Univ. de Buenos Aires.*, 7 - 28.
- Universidad Complutense de Madrid. (28 de 11 de 2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del Juego*. Obtenido de: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- Woolfolk, A. (1998). *Manual de Psicología y Desarrollo Educativo*. México: Prentice.

ANEXOS

Anexo 1

Lista de cotejo para medir la socialización (pre test y post test) en los niños del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Getsemaní”

Dimensiones - Ítems	1	2	3
Autonomía	Nunca	A veces	Siempre
1. Realiza actividades por sí mismo.			
2. Maneja adecuadamente sus espacios.			
3. Muestra iniciativa para hacer sus actividades.			
4. Muestra facilidad para relacionarse con los demás.			
Resolución de conflictos	Nunca	A veces	Siempre
5. Asume consignas y las cumple.			
6. Maneja emociones con acompañamiento de la docente.			
7. Muestra iniciativa para resolver sus diferencias.			
8. Manifiesta muestras de solidaridad con sus compañeros.			
Construcción de su identidad	Nunca	A veces	Siempre
9. Tiene buena convivencia con sus compañeros			
10. Muestra comportamientos adecuados a su edad			
11. Comparte experiencias vividas de su entorno familiar.			
12. Respeta normas de convivencia en su aula o fuera de ella.			
Integración	Nunca	A veces	Siempre
13. Se integra con la profesora al momento de realizar sus actividades académicas o de jugar.			
14. Se integra con sus compañeros al momento de jugar o realizar cualquier actividad.			
15. Se integra a todos los grupos de trabajo sin expresar resistencia o dificultad alguna.			
16. Se integra ante la compañía de cualquier niño o niña, sin dificultad ni distinción.			
Comunicación	Nunca	A veces	Siempre
17. Se comunica de manera libre y abierta con su profesora.			
18. Expresa con soltura sus opiniones y experiencias ante sus compañeros.			
19. Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.			
20. Se muestra espontáneo al dialogar y conversar con los demás.			

Valores: Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3

Anexo 2
Sesiones de aprendizaje
(Propuesta experimental)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “GESETMANI”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Quién quiero ser?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Integración
6. fecha de aplicación : 28 de Mayo de 2015
7. Responsable : Saydi lizzet Merino Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	<ul style="list-style-type: none">• Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a ser quien deseemos. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno debe seleccionar a un personaje o animal que desee ser y representar, y que luego cada uno hará alguna acción de ese personaje o animal: ejemplo si alguien desea ser un león luego puede caminar o rugir como el león. • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	<p>Cuento</p> <p>Espacio del aula</p> <p>Niños- Niñas</p>
DESARROLLO	<p>Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra da un ejemplo mencionando: YO QUIERO SER UNA BAILARINA, colocándose en puntillas y dándose vueltas en círculo como si estuviera danzando ballet. Luego le lanza una pelota de trapo a un niño y el que la atrape, se parará y la profesora le pregunta: ¿qué animal o personaje deseas ser?, luego de escuchar al niño lo invita a realizar alguna actividad de dicho personaje o animal.</p> <p>Este juego se realiza con cada uno de los niños y niñas.</p>	<p>Niñas</p>
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES

I.E.P : “GETSEMANI”- PAITA
Sesión/ Edad : 5 años
Denominación : “Somos diferentes”
Área : Personal Social
Indicador : Autonomía
Fecha de aplicación : 3 de Julio de 2015
Responsable : Saydi Lizzet Merino Cornejo

II APRENDIZAJES ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidado su integridad física.	Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre y pide que lo escuchen y respeten	Respecta las indiferencias a interactuar con personas diferentes, con necesidades espaciales, y de otras culturas.

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de animales, arboles, flores. • Escritorio • Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso. El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la narración fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela. Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas. A todo esto la jirafa solo observaba de lejos. Al día siguiente: empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio, el conejo salió..... 	
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

SOMOS DIFERENTES

PERSONAJES:

- Conejo
- Pez
- Pájaro rojo
- Jirafa

Cuento basado sobre la aceptación y el respeto a los demás y sus diferencias.

(NARRADOR)

Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso.

El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela.

Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas.

Al día siguiente, empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio,

CONEJO: Yo soy muy veloz, el mejor y les ganaré a todos (salió magníficamente en la carrera; nadie corría con tanta velocidad como él.)

Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara.

EL PEZ: Felicidades amigo conejo ganaste, pero ahora deberás dar un salto desde arriba

EL PEZ: Dijo: No aprendió a volar y, además, no pudo seguir corriendo como antes ahora llamaremos al Pájaro rojo.

PÁJARO ROJO, yo puedo volar como nadie

EL PEZ: para ser aceptado en esta escuela deberás excavar agujeros como a un topo, (pero claro, no lo consiguió.)

JIRAFÁ: Un gato jamás ladrará como un perro, o nadará como un pez. No podemos obligar a que los demás sean, piensen, y hagan algunas cosas como nosotros. Lo que vamos conseguir con eso es que ellos sufran por no conseguir hacer algo de igual manera que nosotros, y por no hacer lo que realmente les gusta.

Debemos respetar las opiniones de los demás, así como sus capacidades y limitaciones. Si alguien es distinto a nosotros, no quiere decir que él sea mejor ni peor que nosotros. Es apenas alguien diferente a quien debemos respetar.

NARRADORA: Todos los animalitos crean su escuela y viven muy felices.

FIN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. Datos Generales

I.E.P : GETSEMANI - PAITA
Sesión/ Edad : 5 años
Denominación : Día del Amigo
Área : Personal Social
Indicador : Construcción de su Identidad
Fecha de aplicación : 8 de Julio de 2015
Responsable : Saydi Lizzet Merino Cornejo

II APRENDIZAJES ESPERADOS:

II APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas ,respetando las diferencias	Interactúa con seguridad frente a los demás y al realizar Tareas cotidianas y nuevas	Es solidario con las necesidades de los demás .brinda ayuda sin que le sea pedidas.

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños salir al patio y que se ubiquen en forma de semi circular, se les comunica que celebraremos el Día del amigo. Explicándoles que el juego consiste en que : 	<ul style="list-style-type: none"> • cartas de naipes. • Revistas viejas para recortar
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica cómo lo realizaremos: <ul style="list-style-type: none"> • Con anterioridad se les anuncia que la clase va a tener el “día del amigo”. • En ese día podrán hacer actividades especiales con un amigo. Permitir que los niños sugieran cosas divertidas para hacer con su amigo. • El “día del amigo” buscar naipes o revistas viejas y cortarlas por la mitad (una mitad para cada niño). Hacer que busquen la otra mitad de su naipe para encontrar su amigo y hablar de lo que les interese. • Colocar números alrededor del aula. Dejar que los niños vayan a los diferentes rincones y hagan la actividad con su amigo. Algunas ideas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Construir algo en el rincón de las construcciones. ➤ Realizar una obra artística en plástica. ➤ Tocar música y bailar. ➤ Leer cuentos <p>Cuando hemos, terminado el juego día del amigo, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cómo se sintieron con su amigo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio y música. • Materiales de plástica • Juegos y juguetes varios <p>Cuento</p>
CIERRE		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I DATOS GENERALES

I.E.P : “GETSEMANI”- PAITA
Sesión/ Edad : 5 años
Denominación : “Así soy yo”
Área : Personal Social
Indicador : Autonomía
Fecha de aplicación : 19 de Mayo de 2015
Responsable : Saydi Lizzet Merino Cornejo

I APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Actúa con seguridad ,iniciativa y confianza en sí mismo mostrando de juego alimentación y higiene cuidado de su integridad física	Identifica y reconoce sus características corporales ,cualidades personales y las de otro	Acepta sus características y cualidades como personas singular con derechos tratados con respecto

II SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños salir al patio y que se ubiquen en forma de U, se les comunica lo que vamos a hacer de role playing. Explicándoles que el juego consiste en que : 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Imágenes • Baúl
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el desarrollo de la actividad la maestra explica cómo lo realizaremos: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con todos los niños con un esquema de role playing • los niños escogerán una imagen al azar y sin mirarla diferentes roles de personas con características físicas que suelen ser objeto de discriminación o pertenecientes a grupos, minorías o razas diferentes a la suya, o profesiones. • El rol asignado (característica, minoría o raza) se les colocará a los niños en un cartel colgado en su espalda, de manera que ellos no lo conocen. • Cada niño saldrá al centro del grupo con alguno de estos carteles en su espalda : • Soy de color. • Soy cocinero • Soy doctor, etc. • Los niños tendrán que conversar e interactúen, tratando al otro según qué “es”, decir según el rol que le adjudica el cartel que tiene en la espalda 	
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado el juego de roles, nos sentamos en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cómo se sintieron tratados cuando tenían el cartel en la espalda?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

II. Datos Generales

I.E.P	:	“Getsemaní”- PAITA
Sesión/ Edad	:	5 años
Denominación	:	Carrera de Zapatillas
Área	:	Personal Social
Indicador	:	Construcción de su identidad
Fecha de aplicación	:	8 de Julio de 2015
Responsable	:	Saydi Lizzet Merino Cornejo

III APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Actúa con seguridad iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego alimentación higiene si integridad	Identifica y reconoce sus características corporales personales y las otros	Elige de acuerdo con su preferencia las actividades que va desarrollar en el momento del juego rutina cumpliendo con responsabilidad

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representarían. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de animales, árboles, flores. • Escritorio • Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Había llegado por fin el gran día. Todos los animales del bosque se levantaron temprano porque ¡era el día de la gran carrera de zapatillas! A las nueve ya estaban todos reunidos junto al lago. También estaba la jirafa, la más alta y hermosa del bosque. Pero era tan presumida que no quería ser amiga de los demás animales. La jirafa comenzó a burlarse de sus amigos 	
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS GENERALES:

I.E.P : GETSEMANI - PAITA
Sesión/ Edad : 5 años
Denominación : Reconociendo mi Identidad personal en Espejo humano
Área : Personal Social
Indicador : Autonomía
Fecha de aplicación : 7 de Agosto de 2015
Responsable : Saydi Lizzet Merino Cornejo

II APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas respetando las diferencias	Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales relacionándolas con las de su sexo reconociendo ,apoyo mutuo	Identifica reconociendo su identidad personal a través de un espejo humano

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica que vamos a jugar al espejo humano. Explicándoles en qué consiste el juego. • Se promueve la participación de los niños para establecer los acuerdos a respetar en la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cd • Música • Radio
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora invita a los niños a salir al patio de la I.E. así mismo les explica cómo se realizará este juego. • Los niños se pondrán en pareja, de pie, uno delante del otro, y uno será el guía. Cuando empiece la música, el guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El otro le imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. • Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave. 	
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado el juego de representación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué han representado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I DATOS GENERALES

1. I.E.P : “GESETMANI ”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : ¿Así me siento hoy?
4. Área : Personal Social
5. Indicador : Comunicación
6. Fecha de aplicación : 18 de Junio de 2015
7. Responsable : Saydi lizzet Merino Cornejo

II APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Participa en actividades grupales en diversos espacios y contexto identificándose como parte de un grupo social	Interactúa con diferentes eventos familiares ,sociales culturales , religiosos formando parte del grupo	Se interesa y disfruta en actividades sociales en lo que se siente acogido e integrado

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a expresar como nos sentimos a través de unos corazones... Explicándoles que el juego consiste en que esta actividad: 	<ul style="list-style-type: none"> • Corazones hechos de cartulina roja, dibujando rostros con diferentes expresiones
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la actividad los niños se ubicarán en el aula, la misma que estará libre de mobiliario, Sentados en círculo, la profesora coloca en el centro muchos corazones con expresiones diferentes: tristeza, alegría, miedo, rabia, dolor. Después del saludo se pide que cada niño tome el corazón que muestra cómo se siente en ese momento. Que todos piensen por un momento por qué creen que se sienten así. • Quien quiera puede mostrarlo y, si lo desea, puede compartir el motivo por el cual se siente de esa manera. • La profesora es la primera en elegir un corazón y explica los motivos de su estado de ánimo, estimulando a los niños para que continúen la actividad. • La actividad debe ser voluntaria. La profesora puede ir observando la evolución de cada niño, si tiene dificultades para hacerlo, si quiere y no se anima, si nunca quiere participar, etc. Esa es una información de utilidad que la docente puede utilizar para conocer mejor a los pequeños. • Esta actividad se repetir al final de la jornada. Sentados en círculo con la docente, se colocan los mismos corazones de la actividad anterior y se explica a los niños que deben pensar en cómo se sienten ahora y si su sentimiento ha cambiado durante el día. • Luego les pide que elijan sus corazones, que los muestren, y si lo desean pueden comentar cómo se sienten ahora y si ha habido algún cambio en su estado de ánimo. Si lo desean pueden compartirlo con sus compañeros y la docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • y pegados a un palito de helado.
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado la actividad, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES

1. I.E.P : “GESETMANI ”- PAITA
2. Sesión/ Edad : 5 años
3. Denominación : “Las vaquitas rebeldes”
4. Área : Comunicación
5. Indicador : Comunicación
6. Fecha de aplicación : 23 de junio de 2015
7. Responsable : Saydi lizzet Merino Cornejo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades ,sentimientos ,deseos ideas y experiencias escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas	Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados sin interrupciones	Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través del gesto y el movimiento corporal.

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen detrás del “escenario”, manteniendo el orden previamente establecido, haciéndoles mención que saldrán a dramatizar cuando mencionen el personaje que hoy representaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • árbol • flores • siluetas de animales • música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la dramatización hemos ambientado el patio con elementos del cuento como árboles, flores que los mismos niños han ayudado a decorar. • La profesora inicia la narración: Hoy el campo está listo para la llegada de la primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una pancarta que dice: Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar? Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán... • Los niños dramatizaran, actuaran, realizando gestos según el personaje que les ha tocado representar. 	
CIERRE	<p>Cuando hemos, terminado la actividad, nos sentados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? ¿Cuál fue su personaje favorito? ¿Qué mensaje les dio el cuento? ¿Qué hizo el Hada de la Primavera</p>	

María Alicia ESAIN

Personajes:

- SOL
- ÁRBOL
- PAJARITO
- FLOR ROJA
- FLOR AZUL
- FLOR BLANCA
- VAQUITA1
- VAQUITA2
- HADA PRIMAVERA

Inspirado en “Una vaquita en el jardín” de Marta Giménez Pastor

(NARRADOR) - Hoy el campo está listo para la llegada de la primavera. Flores, plantas y bichos sienten la caricia del sol que la anuncia. Mientras casi todos ellos se preparan para recibirla, las vaquitas de San Antonio, muy enojadas, llegan con una Parece que el hada Primavera verá arruinada su fiesta de bienvenida... ¿Qué habrá ocurrido con esos lindos bichos? ¿Cuál será la causa de su enojo? ¿Qué opinan los demás personajes de esta historia? ¿Tendrá que venir un detective a investigar? Para saberlo, escuchen y miren con atención, así se enterarán...

ESCENA 1

SOL:-¡Vamos, vamos, arriba, a trabajar! El invierno se fue, es hora de recibir a la primavera. Ninguno debe faltar.

ÁRBOL:- ¡AUMMMMMMMMM! Qué pereza tengo! He dormido todo el invierno... ¿Ya pasó? ¿No puedo dormir un poco más?

SOL.-De ninguna manera, están brotando las hojas en tus ramas. Debes vestirme de verde, la primavera llegará y es necesario estar listo. Vendrán los niños a jugar aquí y necesitarán tu sombra.

ÁRBOL:- Bien, bien, bien, llega el tiempo más lindo para mí. Tiene razón Don Sol, ya me visto de verde.

PAJARITO:- ¡Qué buen árbol me encontré! Aquí haré mi nido. Le avisaré a Pajarita mi novia, que venga a ayudarme

SOL:-¡Adelante, Pajarito! El hada primavera estará feliz de verlos.

PAJARITA:- Vengo a ayudar, tengo plumas, pelusas y ramas para el nido.

ÁRBOL:-¡Qué bueno, estoy un poco solo, ahora tendré compañía!

FLOR ROJA:- Aquí estoy yo, nuevita y suave. Me quedo por este lado, cerca de usted Don Árbol.

SOL:-Eso es...y que vengan otras flores. Ninguna debe faltar¡¡Vamos, vamos!!

FLOR AZUL- Señor Sol, qué mandón que se ha puesto esta temporada. Nos sacaremos las medias de lana y nos arrimaremos a Don Árbol.

FLOR BLANCA:- Yo guardaré los gorros de dormir para el próximo invierno, son abrigados y los necesitaremos cuando venga el frío.

VAQUITA1- No nos esperen, estamos cansadas de que nadie se fije en nosotras.

VAQUITA2.- Sí, no nos miran o si lo hacen, andan preguntando si somos las vaquitas del dulce de leche...

VAQUITA 1:- O se asustan pensando que picamos, como los mosquitos.

VAQUITA 2: - O las abejas.

PAJARITOS:-¡Pero qué muchachas tan rezongonas!

ÁRBOL.- Ya lo creo, qué tendría que decir yo, siempre en el mismo lugar y sin poder andar por ahí, como ustedes.

FLORES:- Un poco de razón tienen las chicas, nos parece. Todo el mundo pasa y nadie las mira, es cierto...

SOL.-A mí el hada primavera me dijo que las necesitaba, así que aquí deberán esperarla...

VAQUITAS:- Si es así, nos quedaremos.

ESCENA 2

HADA PRIMAVERA:- ¡Buenos días a todos! ¡Don Sol, qué buena luz! Árbol, tus hojas son muy bellas y verdes... ¡Qué bien les está quedando el nido, Pajaritos! ¡ Flores, muy buenos esos pétalos de colores!¿Dónde están mis vaquitas de San Antonio? Sin ellas no puedo andar por aquí.

VAQUITAS: -¿Realmente es así, Señora Primavera?

HADA PRIMAVERA:-¡Por supuesto! Si los chicos no las encuentran sobre las flores, mi fiesta no está completa... ¡No hace falta que sean las vaquitas del dulce de leche!

Ustedes son los bichos de la buena suerte.

VAQUITAS.-No nos habíamos dado cuenta ¡Gracias por avisarnos!

LOS DEMÁS:-¡Felicitaciones!

HADA PRIMAVERA:-Ahora sí mi fiesta puede comenzar. Cantemos y bailemos juntos:

*¡El Hada Primavera de verde se vistió,
el canto de los pájaros el aire alegró!
¡Un mundo de color ha llegado hasta aquí
y bajo el tibio sol florece el jardín!
A acompañar a las flores las vaquitas vendrán,
y a quienes las encuentren mucha suerte darán.*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES

I.E.P : "GESEMANI _ PAITA
Sesión/ Edad : 5 años
Denominación : ¿Qué lindo es imitar a los animales?
Área : Personal Social
Indicador : Integración
Fecha de aplicación : 9 de junio de 2015
Responsable : Saydi lizzet Merino Cornejo

II APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Practica en actividades y con grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social	Reconoce elementos y personajes características de su comunidad e interactúa con ellos en diferentes actividades visitas y reuniones	Se interesa y disfruta en actividades sociales .en lo que se siente acogido a lo integrado

III SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se les solicita a los niños que se ubiquen en forma circular y se les comunica lo que vamos a hacer: “Hoy vamos a jugar a ser diferentes animales. Explicándoles que el juego consiste en que cada uno se convertirá en un determinado animal, de acuerdo a lo que la maestra señale. • Se promueve la participación de los niños para juntos escoger cinco animales que les gustaría representar de acuerdo a sus intereses, luego se establecen los acuerdos a respetar en la actividad. 	Baúl con diferentes objetos como pañuelos, sombreros, muñecas y otros.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para el desarrollo de la actividad los niños se ubicarán por el aula, la misma que estará libre de mobiliario, luego la maestra de acuerdo a los animales seleccionados va creando un corto cuento y en la medida que lo va narrando, los niños se convertirán en el animal que la maestra menciona y lo representarán libremente (todos representarán al mismo animal a la vez). Ejemplo: y <i>de</i> pronto el gato abrió los ojos y se estiró, luego vio a un perro que estaba que lo ladraba y el gato salió corriendo maullando 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando hemos, terminado el juego de improvisación, nos entados en forma circular se realiza una asamblea preguntando sobre la actividad: ¿a qué hemos jugado?, ¿qué les gustó más?, ¿qué no les gustó? 	

